PS one PS2 XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 05/2003

Kaina 5,30 Lt

WAR OF THE MONSTERS
MĖNESIO ŽAIDIMAS

NUMERIO TEMA:
DEVIL MAY CRY 2

9 771392 953014 05

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

Redakcija 004

Naujienos 004

Bottom 008

Tema 009

Devil May Cry 2

VA iš dirbtuvių 014

Clock Tower 3
Dark Chronicle
The Hulk
Def Jam Vendeta
Mace Griffin Bounty Hunter
Wakeboard Unleashed
Enter The Matrix

Mėnesio žaidimas 022

War of the Monsters

PS 2 apžvalga 028

Big Mutha Trucker
Jurassic Park: Operation Genesis
Shrek Super Party
Metal Gear Solid 2: Substance

PSone apžvalga 042

Kotobuki Grand Prix
Fear Effect 2: Retro Helix
Strikers: 1945 II

Game Cube apžvalga 048

The Legend of Zelda: The Windwaker

Game Boy Advance 050

Namco Museum Advance

Game Paused 052

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius	Linas Krapavickas
Redaktorius	Artūras Rumiancevas
Stilistė	Irma Sadauskaitė
Dizaineris-maketuotojas	Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 136.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

PAŠTAS
MĖNESIO *Laiškas*

Kaip aš tapau „narkomanu" arba „Geimingo kultūros" prošvaistė Lietuvoje

Laikui bėgant viskas pabosta. Tu keliesi, eini į darbą, kuriame nuo agurkų ir konvejerių besivažinėjančių stiklainių vis norisi vemti. Namo grįžti dažniausiai pavargęs, ir užsiimti kuo nors įdomesniu jau nebėra prasmės, nes net neįsivaizduoji, kaip greitai galima nugrimzti į sapnų karalystę. Tad dažniausiai griūdavau į lovą ir keletą valandų spoksodavau į mirksintį televizoriaus ekraną, kuris buvo įjungiamas tik šiaip, vienatvės jausmui „numušti" arba tam, kad bent truputį žinočiau, kas dedasi pasaulyje. Suprantat, aš buvau eilinis. Vienas iš daugelio. Gyvenau nuobodų gyvenimą, kuriame čia pabundi ryte, čia jau vėl eini miegoti. Čia atsikeli, čia jau vėl guliesi. Bet štai vieną dieną šitas „eini miegoti" įgavo kitokią prasmę. Prasmę, kuri nuo pat pradžių man buvo labiau nei priimtina.

PlayStation tada kainavo daugokai, maždaug 800 Lt, tad sukrapštęs reikiamą sumą įsigijau tą draugų išgirtą pramogų centrą. Man nebuvo didelio jaudulio ar nuostabos dedant pirmąjį žaidimą, kaip kad daugeliui kitų „VA PlayStation" skaitytojų. Tiksliau, tai buvo su konsole komplektuojamos žaidimų demonstracinės versijos. Truputėlį pamaigęs mygtukus palikau pramogų centrą dulkėti, bet viskas apsivertė aukštyn kojom, kai žaidimų versle apsireiškė Hideo Kojima ir jo hitas Metal Gear Solid. Iš pat pradžių man jis pasirodė niūrus ir pilkas, bet kuo toliau, tuo labiau jis mane kaustė savo nenutrūkstamais nuotykiais bei intrigomis. Vėliau ėjo daugelis kitų žaidimų-hitų, ilgam pakeitusių mano normalų gyvenimo ritmą. Pamiršau, ką reiškia normaliai išsimiegoti. Sėdėdavau per naktis ir godžiai rydamas kavą džiūgaudavau gavęs slaptą mašiną ar atidaręs naują veikėją. Dieną vaikščiodavau išbalęs ir išsekęs, bet man labiau rūpėjo, kaip praeiti vieną ar kitą žaidimo vietą. Nors man toks gyvenimas patiko, vis dėlto tokio mano nesveiko elgesio padarinių ilgai laukti nereikėjo.

Trys savaitės Palangos sanatorijoje, į kurią, beje, vykau dėl dešinės akies tiko (akies nervo uždegimas), privertė mane susimąstyti. Pirmiausia tai nukentėjo mano santykiai su draugais, ir dabar drąsiai galiu teigti, jog tuo metu juos iškeičiau į konsolę. Toliau būtų galima paminėti mano sugebėjimą bendrauti, kuris po kelerių metų nuolatinio sėdėjimo namuose, buvo pasiekęs dugną. Akys tuomet buvo daugiau nei nusilpusios. Ir tik išvykęs iš namų pradėjau suprasti, jog tampu priklausomas nuo žaidimų! Nuo konsolės! Nuo kavos! :).

Kaip ten bebūtų, tikiuosi, kad neveltui čia romanus rašau, ir jūsų redakcija tik dar labiau atsižvelgs į „Geimingo kultūros" idėjos plėtimą visoje Lietuvoje. Ir iš tikrųjų, ši tema yra diskutuotina bei verta dėmesio. Džiugu, jog „VA PlayStation" redakcija iš viso prabilo šia tema, kai tuo tarpu kiti komerciniai žurnalai tebekiša savo stačiai „pirk ir žaisk, kiek sveikata leis" politiką. Apsižvalgykite aplink, tokių „narkomanų" kaip aš — pilnos internetinės kavinės, neskaičiuojant „geimerių", mėnesiais tūnančių namuose. Tad siūlau jūsų redakcijai pradėti naują akciją, kuri galėtų vadintis maždaug taip: „Aš — kultūringas geimeris" ar kas nors pan. Sėkmės jums atliekant savo misiją, o aš ir toliau pasistengsiu kultūringai žaisti bei skaityti jūsų žurnalus.

FunGuy

P.S. Prirašykite mane prie daugelio kitų „Geimingo kultūros" šviesėjų!

Prirašysim ir dar apdovanosim tave. Į tavo namus jau keliauja pasakiška knygutė A-Z of Cheats, kurioje rasi daugiau nei 10 000 kodų. Tik nepamiršk vieno dalyko, KODAI NAUDOJAMI TAM, KAD PRATURTINTI ŽAIDIMĄ, O NE TAM, KAD JĮ SUTRUMPINTI!

Ech... O atsiliepimų į Artojaus žodį gerokai daugiau, nei mes tikėjomės... Pats Artojus, tada baigęs savo kreipimąsi dėl žaidimų kultūros, atsiduso ir pasakęs „Ech... Sumaišys su žemėmis mane dabar jaunimas", nupėdino namo (turbūt miegoti savo 8 valandų per parą :-)). Tačiau dideliai visų mūsų nuostabai viskas atvirkščiai. Ką gi, mes jaučiamės daugiau nei laimingi.

VA Redakcija

Sveiki!

Cha, šį kartą man teko garbė rašyti redakcinę skiltį. Tai neeilinis džiaugsmas man, kadangi esu įpareigotas papasakoti jums, ką gero pasiūlysime jums liepos mėnesį. Tačiau apie viską iš pradžių... Pamenate, paskutiniame numeryje klausėme jūsų, ar verta storinti ir branginti žurnalą. Jei atvirai, aš tikėjausi, kad kuponuose užvirs nebyli kova, kad nebus vieningos nuomonės, ir kad galutinio sprendimo priėmimo našta užguls mūsų pečius. Klydau. Jūs brangūs skaitytojai, pasirodo esate labai vieningos nuomonės, mat iš visų jūsų atsiųstų anketų (jų buvo tikrai DAUG), tik keliose buvo pažymėtas „Manau, kad tai nevykusi mintis“ langelis, o svarbiausia tai, kad nei vienoje anketoje neradome „Man vienodai rodo“ atsakymo. Tiesiog nuostabu žinoti, kad jums rūpi, ką mes darome, ką darysime, ir kad jūs reiškiate savo nuomonę. Taigi mes jau beveik parengėme tolimesnių savo veiksmų planą, ir dabar pabandysiu jums apie juos papasakoti.

Žurnalo pastorėjimą numatome liepos mėnesį, tad septintasis VA numeris bus kitoks. Visų pirma jame bus 72 puslapiai (na, dar ne šimtas, bet viskam savas laikas), pasikeis žurnalo išvaizda, tiek dizaino, tiek formato prasme.Kadangi žurnalas bus klijuojamas, o ne segamas sąvaržėlėmis kaip dabar, iš jo vidurio išnyks plakatai. Tačiau jų dingimą pateisins nauja priedų dalinimo sistema. Nuo liepos kas mėnesį gausite vis kitokį priedą, t.y. jei liepą maišelyje su žurnalu rasite didelį didelį plakatą, tai rugpjūtį jūsų lauks kodų knygelė, rugsėjį lipdukai ir t.t. Priedų knygutėse spausdinsim daugiau kodų ir naudingų patarimų, o pilnus praėjimus stengsimės talpinti pačiame žurnale. Liepos mėnesį taip pat planuojame truputį pakeisti VA logotipą ir vidinę žurnalo sandarą. Jau pastebėjote, kad šiame numeryje yra kaip ir dvi numerios temos, t.y. VA Tema ir Mėnesio Žaidimas. Tokia tvarka liks ir toliau, tačiau truputį keisis VA Temos paskirtis. Nuo šiol tema bus skirta parduotuvėse nepasirodžiusiems, bet labai laukiamiems žaidimams, parodoms, žaidimų kūrėjų ar leidėjų aprašymams ir t.t. Žodžiu, VA Tema bus labiau šviečiamojo pobūdžio tekstai, apie tikrai įdomius dalykus. Na, o „Mėnesio Žaidimas“ rubrikoje rasite geriausių, mūsų nuomone, mėnesio žaidimų aprašymus. GameCube ir GBA apžvalgos nebus atskiros rubrikos, o susijungs su kitomis konsolėmis. Jas rasite rubrikoje „Irgi žaidimai“. Taip pat numatome klasikinių žaidimų rubrikos įkūrimą, kurioje galėtume nevaržomai apžvelgti senesnius PSone žaidimus, taip pateisindami daugelio jūsų lūkesčius. Tai tokios tad smagiosios naujienos. Kiek liūdnesnė žinia — nauja žurnalo kaina. Nuo liepos mėnesio VA PlayStation pabrangs. Spėjame, kad naujoji kaina bus 7,99 Lt, tačiau prenumeratoriai tikrai sutaupys, nes prenumeratos kaina bus 6,99 Lt. Na, bet apie pabrangimus kalbėti nėra malonu, tad pakeiskime temą... Ar pastebėjote, kad šiame numeryje daug rašome apie nostalgiją, šypsomės ir spausdinam daug žalių žmogeliukų. Tikriausiai pavasaris pasibeldė ir mūsų užsižaidusias smegenis...

Artojas

Sony investuoja į CELL mikroprocesorių gamyklą

Sony paskelbė, kad per ateinančius trejus metus investuos 1,6 milijardo JAV dolerių į sekančios kartos puslaidininkių gamybos liniją. Taip pat paskelbtas naujas vienetinis lustas, kuriame bus sutelktas PS2 pajėgumas.

Sony planuoja pastatyti puslaidininkių lustų gamyklą. Jai priklausys CELL lustas, kuris būtų naudojamas PlayStation 3 konsolėje (nors IBM teigia, kad lustas gali nebūti paruoštas iki PlayStation 3 pasirodymo), bei kitos sistemos, skirtos plačiajuosčio interneto ryšio tiekimui. Puslaidininkius naudos ne tik SCE, bet ir visa Sony kompanijų grupė.

Sony teigė, kad PlayStation 3 detalės bus atskleistos per artimiausią verslo strategijos konferenciją (data dar nepaskirta). Be to, bus papasakota apie kitus produktus, naudosiančius CELL mikroprocesorių.

CELL lustas kuriamas Sony, IBM ir Toshiba kompanijų jau nuo 2001-ųjų pavasario. Sony tikisi tapti pagrindiniu sekančios kartos puslaidininkių gamintoju.

Sony taip pat paskelbė, kad PlayStation 2 puslaidininkius sujungs į vieną lustą. Dabar PS2 šerdis susideda iš dviejų lustų: centrinio procesoriaus (Emotion engine) ir grafinio procesoriaus (Graphics Synthesizer). Du lustai bus sujungti į vieną, kas leis sumažinti gamybos kaštus ir lusto elektros naudojimą.

Namco jungsis su Sega?

Namco ir Sega pakomentavo sklandančius gandus apie galimą kompanijų susijungimą. Namco patvirtino teiginį, kad prašė atnaujinti derybas dėl susijungimo su Sega. Namco teigė, kad kartu su Sega arkadų rinkoje suformavo sąjungą dar 2001-aisiais, dėl ko ir kilo kalbos.

Tuo tarpu Sega paskelbė, kad gavo pasiūlymą iš Namco ir pradės atidžiai jį tikrinti, ypač dėl to, kad Sega jau derasi su Sammy.

Sammy, kuri tikisi užbaigti savo pasiūlytą susijungimo sutartį su Sega gegužės mėnesį, teigė, kad nežino apie jokias kalbas tarp Sega ir Namco. Sammy dar nebaigė susijungimo planų su Sega ir tikisi tai padaryti gegužės mėnesį. Sutartis turėtų įsigalioti spalį.

Namco tiki, kad jos ir Sega susijungimas būtų labai naudingas visoms jų verslo sritims. Investuotojai, rodos, sutinka: nuo tada, kai Nikkei Journal pateikė naujienas, Namco akcijos pakilo 1,3 %, o Sega akcijos net 15,72 %. Iš kitos pusės, Sega ir Sammy susijungimas plačiai diskutuojamas tarp investitorių, o kai šie planai buvo paskelbti vasario mėnesį, Sega ir Sammy akcijos buvo sparčiai nukritę.

Nikkei Journal svetainė Nikkei Net pranešė, kad Namco tikisi pradėti susijungimą 2004-ųjų metų pradžioje. Svetainė taip pat teigia, kad Namco pasiūlė akcijų susijungimo santykį ir netgi pasakė, kad Sega gali išlaikyti savo firmos ženklą. Namco nekomentavo jokių Nikkei Net pateiktų pranešimų ir sakė, kad jokios tikslios detalės kol kas neaptartos.

Sony išleis naują PS2 versiją

Sony paskelbė išleisianti naują PlayStation 2 modelį, kuriame bus daugiau DVD žiūrėjimo galimybių. Be DVD-R formato, tinkamo ankstesniems modeliams, naujasis PlayStation 2 modelis SCPH-50000 leis žiūrėti DVD-RW formatus (DVD-RAM nebus palaikomas).

SCPH-50000 neturės IEEE 1394 palaikymo, bet skleis 30 % mažiau ventiliatoriaus triukšmo nei ankstesni modeliai. Taip pat bus įtaisytas infraraudonųjų spindulių gaviklis, skirtas naudoti su nauju Sony distancinio valdymo pulteliu. Kartu su ankstesniojo valdymo pultelio savybėmis, naujasis galės įjungti ir išjungti PS2 galią, perkrauti konsolę ir atidaryti disko dėklą.

Namco sutartis su McFarlane

Namco atskleidė, kad sudarė sutartį su Todd McFarlane Productions, kuri kompanijoms leis naudoti viena kitos veikėjus. Licencija suteiks Namco teisę išleisti Spawn žaidimą. Todd McFarlane Productions savo ruožtu išleis Soul Calibur II figūrėles. Tai pirmas kartas, kai McFarlane Toys gamins 10 cm dydžio figūrėles. Pirmasis rinkinys (Nightmare, Ivy, Asaroth, Necrid ir Voldo) pasirodys JAV liepos mėnesį.

Nintendo plečia gamybą

Nintendo pranešė, kad praplėtė savo vidines kūrimo studijas ir įrengė naują skyrių, kuris tirs ir kurs žaidimus Nintendo platformoms. Kompanija tikisi, kad naujas skyrius pasiūlys unikalius žaidimus ir padės sustiprinti Nintendo siūlomų žaidimų liniją.

GNT TOP 10

Geriausiai perkami žaidimai Lietuvoje

Balandis

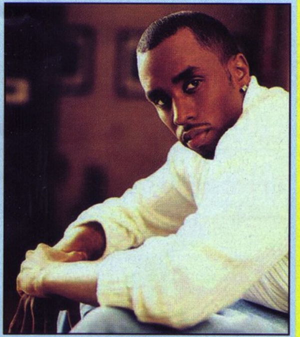
PS2

1. The Sims
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. Devil may Cry 2
4. Medal of Honor: Frontline
5. FIFA Football 2003
6. Need For Speed Hot Pursuit 2
7. H. Potter and the Chamber of Secrets
8. NBA Live 2003
9. Gran Turismo 3 Platinum
10. The Lordo f the Rings: The Two Towers

PSone

1. H. Potter and the Chamber of Secrets
2. Spiderman 2 Platinum
3. NBA Live 2003
4. MOH + MOH: Underground
5. NFS: Porshe + Moto Racer 2
6. V-Rally 2
7. Driver
8. Gran Turismo 2
9. World's Scariest Police Chases
10. Red Alert Classic

P.Diddy vaidins savo žaidime?

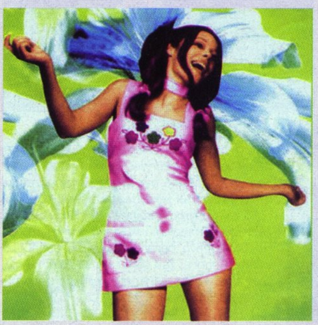


Rinkodaros kompanija, vadovaujama „P.Diddy" Combs pateikė pranešimą spaudai, kuriame teigiama, kad reperis kuria žaidimą apie save. Žaidėjams teks sukurti pramogų korporaciją ir valdyti verslą: pasirašinėti kontraktus, samdyti muzikos grupes, organizuoti rinkodaros kompanijas ir pan.

„Linija tarp pramogų ir rinkodaros pasaulio praktiškai išnyko", — rašoma Blue Flame pranešime spaudai. „Šis naujas žaidimas naudos Sean „P.Diddy" Combs išvaizdą puikiame video-žaidime, kuris pasieks nepagaunamas jaunimo ir miesto rinkas".

Dee-lite dainininkė padavė Sega į teismą

Pagal Rolling Stone informaciją, Dee-lite dainininkė Lady Miss Kier (Kierin Kirby) padavė Sega į teismą dėl jos išvaizdos panaudojimo kuriant Space Channel 5 veikėją Ulala. Ieškinyje teigiama, kad daugelis Ulala charakteristikų (makiažas, batai iki kelių, mini sijonai, kuprinės ir kt.) panašūs į Lady Miss Kier, dėl ko kyla neteisingas pasisavinimas, nesąžininga konkurencija ir kiti dalykai. Taip pat teigiama, kad žiūrovai bus supainioti dėl šių dviejų merginų panašumo. Hm... o jei dar Natalia Oreiro (iš „Laukinio angelo") ir dar koks tūkstantis panašiai atrodančių aktorių ir dainininkių prisijungtų, visai įdomus teismas gautųsi :).



Panašios? Spręskite patys...

Sega Happy Meal žaisliukai

Sega pranešė, kad išleis seriją interaktyvių žaisliukų, kurie bus supakuoti su McDonald's Happy Meals maisto komplektu. Šie žaidimai remsis Sonic the Hedgehog ir Super Monkey Ball frančizėmis. Viename iš žaidimų bus galima dalyvauti paprastose lenktynėse (Sonic Speedway), o kitame teks gaudyti iš dangaus krentančius bananus (Ai Ai Banana Catch).

„Sonic the Hedgehog ir Super Monkey Ball veikėjai yra vieni iš labiausiai atpažįstamų videožaidimų simbolių", — teigė Maikas Fišeris, Sega of America rinkodaros viceprezidentas. „Šie santykiai su McDonald's leidžia Sega toliau garsinti personažus jaunesniųjų žaidėjų tarpe niekada seniau nenaudotu būdu".

Kyla Terminatoriaus mašinos

Atari ruošiasi išleisti Terminator 3: Rise of the Machines. Žaidimą kuria Black Ops Entertainment. Jame išvysime ne tik Arnoldą, bet ir kadrus iš filmo bei specialiai žaidimui kurtą kino medžiagą, kurios metu bus atskleista Terminatoriaus kilmės paslaptis.

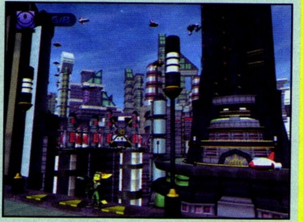
Pasak kūrėjų, žaidimas bus supintas su filmo scenarijumi. Žaidėjams teks susidurti ne tik su dabartinių laikų priešais, bet ir apokaliptinės ateities karo mašinomis. Viso žaidime bus virš 20 vietovių: karinių bazių, laboratorijų, dabartinių laikų Los Andželas ir ateities dykvietės.

Terminatoriaus vaidmenyje žaidėjai galės naudotis 20-čia modernių ir ateities ginklų. Terminatoriai taip pat kovos vienas prieš kitą, o žaidėjams teks dažnai susidurti su tobuliausia žudymo mašina T-X. Įdomu tai, kad žaidėjai Terminatorių valdys ir tuo metu, kai jis dar nebuvo perprogramuotas apsaugoti Džoną Konorą, tad tam tikrose žaidimo vietose teks kautis kartu su SkyNet pajėgomis ir naikinti žmoniją.

Rachet & Clank tęsinys

SCEA paskelbė apie sekantį Ratchet & Clank žaidimą — Ratchet & Clank: Going Commando. Žaidimo istorija tęsiama nuo tos vietos, kur baigėsi. Herojai pagrobiami ir nugabenami į tolimą galaktiką Bogon. Čia jiems darbelio pasiūlo vietinės kompanijos Megacorp vadovas Aberkrombi. Kažkoks kaukėtas žmogus pavogė Megacorp prototipą, tad herojams tenka surasti vagį.

Žaidime rasime 20 naujų ginklų, kurių kiekvieną galima tobulinti. Taip pat žaidimas turės patirties sistemą, kuri leis uždirbti vis daugiau gyvybės talpyklų. Kartu su jumis stiprės ir priešai, tad per daug galingais netapsite. Račet vilkės komandoso kostiumą, kurį irgi bus galima tobulinti. Nuotykiai tęsis ir papildomuose mini žaidimuose: kosminėse kovose ir gladiatorių mūšiuose.



Sekantis Need for Speed

Electronic Arts oficialiai paskelbė Need for Speed Underground. Šiame lenktynių žaidime žaidėjai už laimėtus pinigus galės pirkti norimus automobilių modifikavimo reikmenis. Galėsite dalyvauti įvairiose naktinėse gatvių lenktynėse ir „draguose". Žaidime siūloma 20 automobilių, kuriuos bus galima derinti pagal savo norus — Toyota, Subaru, Mitsubishi ir kiti. Taip pat bus ir licencijuotų įrenginių.

Need for Speed Underground turėtų pasirodyti 2004 metų pradžioje.

MGS: The Twin Snakes GameCube sistemai

Konami pranešė, kad kuriamas Metal Gear žaidimas GameCube sistemai — Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Žaidime rasime atnaujintą grafiką, tačiau siužetas bus paimtas iš Metal Gear Solid žaidimo.

Trimačiai kirminai atakuoja

Sega Europe gavo Worms 3D leidybos teises. Tai pirmasis Sega Europe darbas Europoje nuo sugrįžimo į žaidimo leidybos verslą.

Worms 3D yra pirmasis trimatis ilgos Team 17 strateginių žaidimų serijos darbas. Klasikinis Worms žaidimas išliks nepakitęs, tačiau daugelis naujų ginklų pakeis ankstesnius favoritus, tokius kaip bazuka, granatas, oro atakas ir avis :). Kaip ir ankstesniuose žaidimuose, Worms 3D aplinka bus kuriama atsitiktinai, o kadangi žaidimas paremtas eiga, vienu metu galės žaisti keli žaidėjai.

Greiti ir įsiutę žaidime

Vivendi Universal patvirtino savo planus ileisti žaidimą, paremtą filmu „Greiti ir įsiutę".

The Fast and the Furious kuria japonai Genki, žymūs savo gatvių lenktynių žaidimų serija Tokyo Xtreme Racer. Žaidime teks vykdyti misijas, kurių bus virš 80. Pakeliui žaidėjai išsikovos gerą vardą gatvėse ir uždirbs pinigų, kuriuos bus galima naudoti tobulinant automobilius. Tobulinimui bus naudojamos tikros licencijuotos dalys iš tokių kompanijų kaip AEM, Dunlop, HKS, Motegi Racing, Euro Sport, Iceman ir Nitrous Express. Žaidime važinėsimės 20-čia licencijuotų automobilių.

Vieno žaidėjo režimas turės istoriją, pasakojančią apie nelegalias lenktynes Los Andželo gatvėse. Garso takelį sudarys daugiau nei 35 dainos.

Kvidičo pasaulio taurė

Electronic Arts studija Jungtinėje Karalystėje kuria žaidimą, įkvėptą nepakartojamo sporto ant šluotų — kvidičo. Kvidičo varžybose dalyvauja dvi komandos po septynis žmones, kurie skraido ant šluotų ir vaikosi ne mažiau kaip keturis kamuolius. Harry Potter: Quidditch World Cup žaidime teks valdyti pasirinktos komandos sportininkus: gaudytojus, atmušėjus, saugotoją ir ieškotoją (jei nesuprantate, apie ką mes čia, pasižiūrėkite Hario Poterio filmus :)).

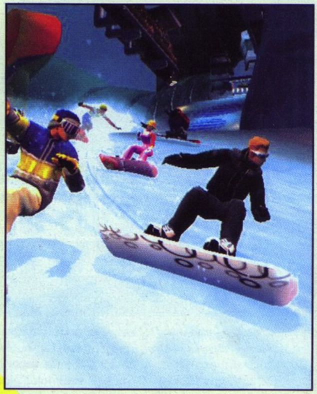
Pradžioje žaidėjai kovos dėl Hogwarto Taurės, pasirinkę vieną iš keturių komandų, o vėliau bus leista dalyvauti Pasaulio Turnyre. Čia rungsis komandos iš JAV, Bulgarijos, Anglijos, Japonijos, Prancūzijos, Vokietijos, Australijos ir Šiaurės šalių. Kiekviena komanda turės savo uniformas ir unikalų stadioną. Pirmą kartą Hario Poterio žaidimų serijoje bus ir kelių žaidėjų režimas.

Šalta Vivendi žiema

Vivendi Universal Games gavo teisę leisti Swordfish Studios žaidimą Cold Winter. Pirmojo asmens šaudyklė vyks tamsiame globalaus šnipinėjimo pasaulyje, kur žaidėjams teks slapto agento vaidmuo.

Cold Winter susidės iš 13 misijų, vykstančių aštuoniose skirtingose aplinkose: Kinijos kalėjime, Kaire, Honkonge ir kitose egzotiškose vietose. Galėsime naudotis 30-čia tikrų ginklų ir netgi kombinuoti rastus daiktus, taip kuriant savo ginklus, spąstus ir kitus įrankius.

Ant SSX3 kalnų



Electronic Arts suteiks mum dar vieną galimybę beprotiškai palakstyti po kalnus. SSX 3 žaidime galėsime daryti tai, ką leis gravitacija. Rasime didžiulį kalną, kuriame bus galima laisvai klajoti ir daryti tai, ką nori. Be abejo, žaidime bus naujos trasos ir renginiai, beprotiški triukai ir šaunių veikėjų komanda. Naujos žaidimo galimybės leis žaidėjams laisvai važiuoti nuo vienos vietos iki kitos, dalyvauti varžybose, vykdyti Didžiuosius iššūkius ir atrasti paslėptus daiktus. Triukai praturtinti neribotais kombinuotais judesiais ir naujais perdėtais triukais. Garso takelis ir vėl nenuvils: slidinėjant klausysimės X-Ecutioners, Felix Da Housecat, Queens of the Stone Age, N.E.R.D. ir kitų.

Headhunter prisikelia iš numirusių

Džekas Veidas yra vienas iš neskoningiausių ir dėl to šauniausių veiksmo herojų. Geros naujienos mėgstantiems pakenkti teismo sergėtojams — Headhunter grįžta. Headhunter: Redemption, leidžiamas Sega Europe, pasirodys šį rudenį, ir Veidas vėl kovos su grėsmingomis korporacijomis, ginklų kontrabandininkais ir kitais blogiukais.

Šį kartą prie Džeko prisijungs pagalbininkė Lyza X, kurią, reikia tikėtis, taip pat galėsime valdyti. Panašiai kaip ir pirmajame žaidime, Redemption galite tikėtis išvysti juokingų žiniasklaidos protrūkių. Nuo praėjusio žaidimo įvykių atotrūkis tarp vargšų ir turtingų tapo didžiulis: miestas padalintas į dvi skirtingas vietoves. Taigi paviršiuje matome blizgančius dangoraižius ir galingas žiniasklaidos korporacijas, o apačioje randame pogrindį, apgyvendintą valkatų ir narkomanų.

Veidui ir Lyzai tenka atskleisti sąmokslą ir išgelbėti pasaulį nuo kažkokios katastrofiškos nelaimės. Tai be galo neoriginalu, tačiau pirmajam Headhunter puikiai pavyko perteikti šią idėją dėka nepakartojamo humoro. Galime tikėtis dar vieno važinėjimo po miestą ir sunkaus pasišaudymo kokteilio.

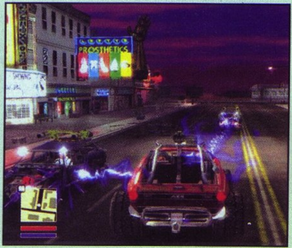
Pasirodys Roadkill

Midway kuria naują žaidimą Roadkill. Veiksmas vyksta postapokaliptiniame pasaulyje, kuriam vadovauja įvairios gaujos. Žaidėjui teks samdinio vaidmuo, kuris turi kovoti su gaujomis, vykdydamas daugiau nei 30 misijų.

Žaidime galima rinktis iš 30 automobilių, kurių kiekvienas turi solidų ginklų arsenalą: automatus, raketas ir granatas. Žaidėjai gali rankioti dalis ir tobulinti savo automobilius bei atrakinti papildomus žaidimo bruožus.

Žaidime bus galima naudotis ir radijo ryšiu, kurio pagalba žaidėjai gaus informaciją apie misijas bei pranešimus apie premijas už jų galvas. Radijas taip pat gros įvairią muziką.

Roadkill turėtų pasirodyti šį rudenį.



BOTTOM

ANIMORPHS: Shattered Reality

Animorphs — tai knygų serija vaikams ir JAV televizijos laida apie grupę vaikų, sugebančių virsti įvairiais gyvūnais. Ši iš pažiūros įdomi idėja tikrai tiko žaidimui, tačiau ją reikėjo tinkamai realizuoti. Deja, videožaidimo Animorphs kūrėjai pasmerkė savo kūrinį žlugimui.

Animorphs yra platforminis žaidimas, tačiau prastesnis už vidutinį. Lygiai kinta nuo standartinio šoninio slinkimo link vietovių, kur galite judėti vidun ir išorėn iš fono labai ribotu būdu. Žaidimas toks nuobodus, kad didžiausiu iššūkiu tampa stengimasis neužmigti.

Valdydami vieną iš žaidime esančių vaikų, galite tik bėgioti ir šokinėti — atakuoti griežtai draudžiama. Apsiginti tenka kiekviename lygyje, bet tik keliuose taškuose, kuomet pasiverčiate į gyvūną ir esate priversti kautis su vienu ar keliais į vabalus panašiais priešais. Visi lygiai sukurti tuo pačiu šablonu: pašokinėji ant platformų, susikauni su pora priešų, dar pašokinėji, vėl kaunies, tuomet viską pakartoji. Šiek tiek įvairovės įneša vienas lygis, kuriame virstate delfinu ir plaukiate kanalu. Primena Ecco, tik dabar galite pakliūti į tunų tinklą.

Kiekviename lygyje rankiojate „A" ženkliukus, o surinkus jų šimtą, gaunate papildomą gyvybę (kaip originalu :)). Būtų naudinga, jei rankiojami daiktai nebūtų tokie įprasti kaip gyvybės padidintojai, nes žaidimas po kurio laiko tampa be galo lengvas. Na, bet kadangi jis skirtas vaikams, galima atleisti.

Keista, tačiau žaidime sutinkame tokių aplinkų, kokių tikrai nesitikėjome. Tekstūros gan lygios ir kai kuriose vietose atrodo labai gražiai. Gaila, kad to paties negalima pasakyti apie veikėjų ir priešų modelius. Kiekvienas iš veikėjų sukurtas tik iš 5–6 poligonų ir turi vidutiniškai keturis animacijos kadrus. Tačiau yra dar blogesnis dalykas. Rodos, jog tas pats poligonų modelis buvo naudotas visiems keturiems veikėjams, o paįvairinimui tik uždėtos skirtingos tekstūros. Priešai taip pat nežavi: jų išvaizda skurdi, o animacija baisiai standartinė.

Apie garsą nėra ką ir pasakoti. Kiekvienas veikėjas turi ypatingai nervinančias vienos eilutės replikas, tačiau jas, laimei, galima išjungti. Muzika... ji tiesiog užsimiršo...

Taigi Animorphs — dar vienas lėkštas platformeris, kuriam reiktų sugaišti vos kelias valandas, tačiau jis ir to laiko nevertas.

EVE OF EXTINCTION

Eidos išbandė save veiksmo žanre, tačiau Eve of Extinction palieka žaidėją sumišusį ir nuobodžiaujantį jau po pusvalandžio. Žaidime pristatomas spindintis techninis herojus, nuolat bėgiojantis aplink, daužantis žmones technologiškai pažangiais ginklais (baisiai panašiais į džedajų kardus) ir bandantis išgelbėti pasaulį nuo imperijos dominavimo.

Eve of Extinction nėra nei baisiai blogas, nei labai geras, tačiau jo paprastumas bei nesugebėjimas patraukti dėmesį ir sujaudinti žaidėjo vaizduotę pranašauja prastą likimą.

Siužetas, aišku, pasakoja apie nepaprastas technologijas ir kovą su blogiu. Pats Eve of Extinction yra ginklas, į kurį Wisdom korporacija perkelia nelaisvėje esančios Eliel sielą. Josh, aišku, siekia išlaisvinti merginą ir sustabdyti piktąją Wisdom draugiją, kuri kuria planus apie pasaulio valdymą.

Tokios istorijos užtenka, kad galėtume mušti blogiukus savo šviečiančiomis lazdomis, oi, atsiprašau, kardais. Jų turime beveik aštuonis, ir kiekvienas ginklas pasižymi tam tikromis stiprybėmis ir silpnybėmis: stabdo laiką, leidžia toli nušokti, atlikti specialias atakas ir panašiai. Kad suteikti kardams jėgos, žaidėjui tenka rankioti galios padidintojus Ley Seeds.

Žaidimo veiksmas vyksta futuristiniame pasaulyje, sudarytame iš labai blankių ir minimalių objektų. Veikėjų išvaizda taip pat vidutinė, o su kai kuriais blogiečiais taip persistengta kuriant jų „piktą" išvaizdą, kad jie atrodo tiesiog juokingai.

Užpildydami muštynes nedidelėmis gaudynėmis ir platformų iššūkiais, kūrėjai Yuke nesugeba pateikti nieko naujo. Priešai tokie vidutiniai, kad vidury kovos galima ir užmigti. Ne tik dėl jų išvaizdos, tačiau dėl elgesio: vienas šaudo, kitas atakuoja ginklu, trečias dėvi metalines pirštines. Priešai nuolat atsiranda iš naujo, taip tapdami labiau varginančiais kelio blokais, nei įkvepiančiais kovos priešininkais. Beje, jie kvaili kaip plytos. Baisiausiai nuobodžiaujant vis tik galima pasilinksminti, pavyzdžiui, gaudyti priešus šokinėjant aplink jų iš anksto numatytus ėjimo kelius ir lėtai nukankinti juos iki mirties šaudant į galūnes. Žiauru, bet apsaugo nuo nuobodybės.

Na, o daugiau nėra ką pridurti...

DANGUS — NE VIETA IR NE LAIKAS,
DANGUS — PASIEKTA TOBULYBĖ.
O PRAGARAS...
Devil May Cry 2

DEVIL MAY CRY 2

MŪSŲ PINIGINES ATAKUOJA NAUJA PARTIJA DEMONŲ SKERDYNIŲ, ŽAIBIŠKO VEIKSMO, ORIGINALIOS IŠVAIZDOS, DIEVIŠKOS MUZIKOS BEI SATANISTINIŲ NUOTAIKŲ. IR VISA TAI DABAR JAU DVIEJUOSE DVD DISKUOSE. PO PASAKIŠKŲ REKLAMINIŲ FILMUKŲ BEI DAUG ŽADANČIŲ PRADINIŲ EKRANO PAVEIKSLĖLIŲ, PAGALIAU GALIM PATYS SAVO RANKOMIS IŠBANDYTI ŠĮ *CAPCOM* SUKURTĄ STEBUKLĄ. TIKRIAUSIAI NIEKAS NĖ NESISTEBĖJO, KAD PO TRIUŠKINANČIO PASISEKIMO SULAUKUSIOS PIRMOSIOS ŽAIDIMO DALIES KŪRĖJAI ĖMĖSI KURTI TĘSINĮ. PATYS TURĖJOTE PASTEBĖTI — VOS NE PUSĖ NAUJAI IŠLEIDŽIAMŲ ŽAIDIMŲ ŠALIA PAVADINIMO TURI KOKĮ NORS SKAIČIŲ, KURIUO DAŽNIAUSIAI ĮAMŽINAMI ANKSTESNIŲ DALIŲ VEIKĖJAI, ATGAIVINTI NAUJAM NUOTYKIUI.

DMC2 aklai nesekė savo jaunesniojo brolio pėdomis, taigi išvysime daug pakeitimų — tiek gerų, tiek blogų. Žaidimas dar labiau „suarkadėjo", todėl dabar nieku gyvu negalima jo lyginti su tos pačios kompanijos šedevru **Resident Evil** (nors panašumų dar galime atrasti). **DMC** antrojoje dalyje atsisakyta painių galvosūkių ir gilaus siužeto, tačiau išryškintos greitos ir įspūdingos kovos, energinga muzika ir VEIKSMAS, VEIKSMAS ir dar kartą VEIKSMAS.

Pirmos dalies gerbėjus šiek tiek nuvylė žaidimo grafika. Ji nėra bloga, atrodo netgi žaviai, tačiau kūrėjai atsisakė viduramžių, kurie visus sužavėjo pirmojoje dalyje. Originalūs spalvų mišiniai, nerealios pastatų formos ir tiesiog fantastiška pastatų architektūra ilgą laiką buvo laikomi skiriamaisiais **DMC** bruožais. Tuo tarpu tęsinyje didžioji žaidimo dalis perkelta į ateitį, dangų remiančių pastatų, gamyklų ir chaoso amžių. Nors mintis skamba gana įspūdingai, patikėkite, viduramžiai atrodė daug įspūdingiau. Taip iš dalies yra ir dėl to, kad visuomet iš tęsinio trokštam daugiau, nei iš jo pirmtako. Faktai rodo, kad pirma **DMC** dalis pasirodė taip puikiai, kad kūrėjai nebesugebėjo peršokti savo pačių pastatytos kartelės.

Vis tik naujasis žaidimas sugebėjo būti labai originalus. Pakeistas laikotarpis garantuoja jo išskirtinumą, skoningai įterpti ir viduramžių lygiai, kuriuos išvydę tegalim nukelti kepures, nusilenkti iki žemės ir ištarti ilgą ir nuoširdų „Ačiū!" visai **Capcom** komandai.

Sukurti nepaprastą **DMC** išvaizdą padėjo ir kamera, kurios gerosios savybės išliko ir antrojoje dalyje. Tai įvairūs vaizdo iškreipimai, toliau ir arčiau esančių objektų kaitaliojimas, suteikiantis žaidimui mistišką atmosferą, kurios dėka jaučiatės esą tarp sapno ir realybės. Tačiau trūkumų taip pat nestinga: kamera įvairiai sukiojasi ir gražiai aprodo aplinką, tačiau ji prikabinta tik tam tikrose vietose. Užprogramuoto judėjimo krypties pakeisti negalėsite, todėl ne visada matysite tai, ką norėtumėte matyti. Ši nelemta savybė akivaizdžiai trukdo kaunantis su stipresniais priešais, kurie atakuoja retai, bet stipriai. Kamerai nusisukus į kitą pusę, negalėsite sekti jų judėjimo ir teisingai išsisukti iš situacijos.

Kamerą reiktų patobulinti ir tuomet, kai pašokama į orą, mat ji rodo tik patį veikėją, o ne jo šaudymo kryptį. Gražu? Taip. Bet visai nepraktiška.

Žaidime labai trūksta populiarios valdymo funkcijos — apsidairymo, kurio dėka galėtumėm ne tik pasigrožėti pastatų architektūra, bet ir patogiai įvertinti savo padėtį galvosūkių metu. Beje, pastarieji nėra sudėtingi ir apsiriboja pačiais paprasčiausiais sprendimo principais. Galbūt tai kūrėjų noras, kad žaidėjai neužstrigtų ties kokiu nelemtu galvosūkiu ir būtinai pamatytų įspūdingiausius žaidimo kadrus. Štai kodėl žaidimą praplauksite ramiai ir užtikrintai. Jokių užstrigimų ar neaiškumų.

Nors siužetas žaidime nėra akcentuojamas, negalvokite, kad vykdysite misijas tik šiaip sau. Visą žaidimą riša aiški siužetinė linija, jokie įvykiai nevyksta be priežasties. Vis tik nematysite ilgų filmukų, o dauguma, kuriuos matysite, su siužetu neturi nieko bendro.

Šiokį tokį tuštumos jausmą sukelia nekalbūs veikėjai. Viso žaidimo metu išgirsite ne daugiau dialogo eilučių, nei ryte perskaitote laikraštyje gerdami kavą, o didžioji jų dalis bus pasakyta tik žaidimo pabaigoje. Gal ir neblogas sprendimas: visą žaidimą tylėję herojai pabaigoje prabyla, taip sukurdami triuškinančiai dramatišką ir vizualiai stulbinančią atomazgą, kuri užglosto žaidime pasitaikiusias spragas ir dar ilgokai palieka malonų kirbėjimą pilve... ;)

Žaidimo garso takelis geriau skambėti turbūt negalėjo. Muzika tokia nuostabi, kad ją sukritikuoti būtų grynų gryniausias nusikaltimas, už kurį turėtų būti baudžiama giljotinomis ar kitomis necivilizuotomis, tačiau išties efektingomis priemonėmis. Jei kelias laisvas ir priešų nematyti, gros paslaptinga, originali ir tokia permaininga bei negirdėtų stilių muzika, jog mielai jos klausytumėt grįžę po darbo vien tam, kad atsipalaiduotumėte. Tačiau ji neturi lėtiems, neritmingiems kūriniams būdingo bruožo — migdymo ir reakcijos bukinimo. **DMC** muzika atpalaiduoja po energingo susirėmimo, tačiau tuo pačiu ir perspėja, kad viskas dar prieš akis.

Pasirodžius priešams užriaumoja elektrinės gitaros ir prasideda sunkiojo metalo šėlsmas. Jis nepaprastai derinasi su pašėlusiu žaidimo veiksmu ir suteikia pakankamai jėgų, kad imtų rodytis, jog visus veikėjo atliekamus judesius ekrane galėtumėte pakartoti išėję į balkoną.

„MIRTI — TAI TOLI GRAŽU NE VISKAS. SVARBIAUSIA — MIRTI LAIKU..."

Priešai atrodo įspūdingai ir elgiasi labai įvairiai. Originalumo jiems taip pat netrūksta. Ar norėtumėte susidurti su gyvu tanku, baltu magišku vilku ar apvaliu raibuliuojančiu kamuoliu, kuris sužeistas sukelia milžinišką sprogimą? Nežiūrint į tai, keliems monstrams trūksta smulkesnių detalių, tačiau kai veiksmas vyksta itin greitai, dėl tokių smulkmenų neturėtumėte sukti sau galvos.

Bosai, kurių kartais viename lygyje sutiksite net kelis, atrodo išties įspūdingai. Pirma, jie dažniausiai neįtikėtinai milžiniški — dešimtis, ar netgi šimtus kartų didesni už jus. O kai tokio dydžio monstras mojuoja savo letenomis, ilgio sulig geru keleiviniu traukiniu...

Kaip bebūtų, sudėtingumo lygis nėra aukštas. Daugumą bosų nugalėsite iš pirmo karto, nes toks, kaip jau minėjau, yra kūrėjų sumanymas — švariai praeiti visą žaidimą nesukant sau galvos dėl „neįveikiamo" boso.

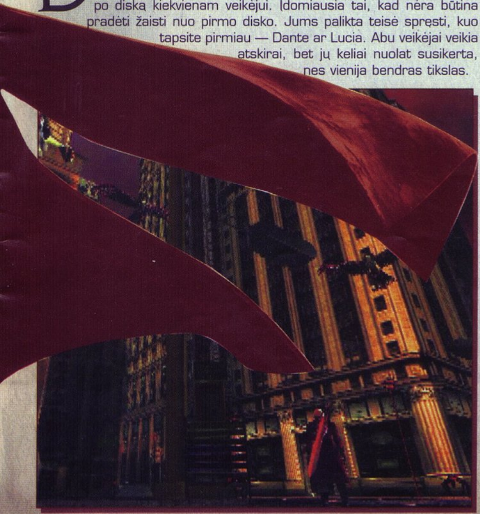
Žaidime, kaip ir galėjote tikėtis, žiaurumo neatsisakyta. Taiklius smūgius palydi priešo kraujas, kai kuriems monstrams nutrūkinėja galūnės. Tačiau nieko pernelyg šlykštaus neišvysite.

Labai puiki taikymosi sistema iš pradžių gali sumaišyti protą, nes jei nesuprasite jos veikimo principo, teks naudotis išties prasta ir neveiksminga automatinio taikymosi sistema. Analogo rankenėlės paspaudimas žemyn pakeičia taikinį, R1 mygtuku norimą priešą galėsite persekioti, kol nepribaigsite, nes tuomet visas veikėjo dėmesys bus sukoncentruotas tik į jį.

Automatinio taikymosi principas labai aiškus — nukreipti ginklą į tai, kas yra arčiausiai veikėjo. Logiška, bet labai nepravartu. Įsivaizduokite, kaunatės prieš didelį ir labai piktą bosą, o veikėjas nukreipia šautuvus į pro šalį skrendantį šikšnosparnių būrelį...

„JEIGU KELI ŽMONĖS TURI BENDRĄ TIKSLĄ, JIE IR ŽEMĘ PAVERS AUKSU. TAČIAU JEIGU TIKSLAI SKIRTINGI, JIE IR AUKSĄ PAVERS DULKĖMIS..."

Du **DVD** diskai. Vienas žaidimas. Du veikėjai. Jis ir ji. Dante ir Lucia. Kaip ir antrojoje **Resident Evil** dalyje, čia mėgausitės viena istorija, sulipdyta iš dviejų skirtingų, vienas kitą papildančių veikėjų nuotykių; po diską kiekvienam veikėjui. Įdomiausia tai, kad nėra būtina pradėti žaisti nuo pirmo disko. Jums palikta teisė spręsti, kuo tapsite pirmiau — Dante ar Lucia. Abu veikėjai veikia atskirai, bet jų keliai nuolat susikerta, nes vienija bendras tikslas.



JIS. DANTE.

Jis nerūpestingai atiduoda savo likimą nuspręsti paprasčiausiai monetai. Jis nesivadovauja jausmais, nejaučia baimės ar džiaugsmo. Jis visuomet išlieka šaltakraujiškas ir ramus, tačiau jo ledinė išorė slepia liepsnojantį vidinį įniršį ir nepaprastą galią. Jo rankoms paklūsta visi ginklai ir kardai. Jis — Dante.

Legendinio demono Sparda sūnus Dante paveldėjo iš tėvo demoniškąsias galias, tačiau jo motina buvo paprasta mirtingoji, tad Dante gimė paprastu žmogum su kai kuriomis demono savybėmis. Jo šeimą nužudė blogio jėgos, todėl dabar jis paskyrė savo gyvenimą kovai su demonais. Jis — demonų medžiotojas.

Po pirmosios **DMC** dalies visame pasaulyje išgarsėjęs demonų persekiotojas tęsinyje yra dar puikesnės formos. Jo išvaizda smarkiai pagerinta, pridėti nauji sugebėjimai. Paprasčiausių judesių, kuriuos galėsite pritaikyti paprastoje kovoje, neturėdami ypatingų sugebėjimų, bus aštuoni.

Flip escape — atšoksite į bet kurią pusę ir tokiu būdu išsisuksite nuo priešo atakos. Gražiausiai atrodo persivertimas atgal.

Air Hike — pašokę į orą, galite pasinaudoti demoniškosiom jėgom ir atsispyrę nuo oro dar aukščiau pakilti. Jei ore iššausite iš ginklo, nuo atatrankos pakilsite DAR aukščiau, tačiau tuomet jau nebegalėsite užsikabinti už viršuje esančio paviršiaus.

Kick jump — pašokę aukštyn, atsispirkite nuo sienos ir pašoksite dvigubai aukščiau. Tai labai patogu, jei reikia pasiekti kokį nors aukštai esantį daiktą.

Wall hike — smagiausia naujiena iš visų, kurią išvydę tuoj pat prisimename Matrica. Tai sugebėjimas užbėgti siena ir kelis kartus persiversti ore. Nors judesį labai lengva atlikti, jis atrodo išties įspūdingai. Jei ant sienos užšoksite šonu, Dante atliks panašų, taip pat labai gražiai atrodantį prabėgimą siena.

High time — smūgis kardu iš apačios, nubloškiantis priešą į orą. Tuo pat metu ir jūs galite pašokti į orą, o tuomet staigiu kirčiu iš viršaus nublokšti priešą atgal ant žemės. Daugeliu atvejų priešas bus nugalabytas.

Stinger — tiesus dūris kardu, žengiant žingsnį į priekį. Geras būdas prasiskinti kelią arba išvaikyti apsupusius monstrus.

Twosome Time — dar viena nuostabi naujovė, niekur kitur nematyta. Tai galimybė vienu metu šaudyti dviem skirtingom kryptim. Be to, šį veiksmą galima atlikti ne tik pistoletais. Jei šaudysite šautuvu, drąsiai čiupkite pistoletą kita ranka ir nusitaikykite į artėjantį monstrą iš šono. Šį judesį galite atlikti ir būdami ore.

Rainstorm — iššokus į viršų, staigiai nerti galva žemyn ir tuo metu ištiestom rankom šaudyti į apačioje esančius priešus.

Visus šiuos judesius galėsite atlikti su skirtingais ginklais. Jų turėsite pakankamai, nors ir ne per daugiausiai, tačiau ginklų tobulinimo sistema praplečia ginklų naudojimo gelmes.

Iš viso Dante turės galimybę palaikyti trijų rūšių kardus: **Rebellion** (pradinis kardas, kuriame tarp jėgos, nuotolio ir greičio vyrauja puikus kontrastas); **Vendetta** (pats galingiausias iš trijų kardų, tačiau jis labai trumpas ir sunkus, tad Dante juo mojuoja žymiai lėčiau) bei **Merciless** (ilgas kardas, kuriuo kapoti galėsite jums išties palankiu nuotoliu, tačiau didelės fizinės galios nesitikėkite. Greitis nėra didelis, bet ir ne lėčiausias).

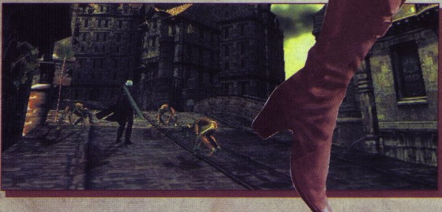
Tuo tarpu šaunamųjų ginklų bus vos ne dvigubai daugiau už kardus. Pradėkime nuo legendinių magiškųjų pistoletų Ebony ir Ivory. Jie antrojoje dalyje buvo „išdresiruoti" ne vien tam, kad šaudytų dviem skirtingom kryptim, bet ir pagerėjo šaudymo greitis. Toliau seka **Sub-machineguns**. Tikriausiai nėra žaidėjo, kuris nežinotų šio žodžio prasmės. Nors ginklas nėra originalus, tačiau savo paskirtį, kuomet pašokę į orą pliekiam dviem kryptim, jis atlieka su kaupu. Tai turbūt geriausias ginklas žaidime, skirtas paprastoms kovoms. Sekantis eilėje

yra **Shotgun**. Tai paprasčiausias šautuvas, kuris atrodo ir veikia taip pat, kaip ir kituose žaidimuose. Iššovus juo į arti esantį priešą, pastarojo mirtis beveik garantuota, krauju bei viduriais apdrėbta gretimais esanti siena taip pat. **Rocket Launcher** — nepaprastai galingas ginklas su nepaprastai ilgu užtaisymo laiku, užtat žalos pridaro pakankamai. Jei per klaidą pataikysite į šalia esantį objektą, nuaidės sprogimas, ir jus apgaubs liepsnos, tačiau jūs tokiems „menkniekiams" atsparūs ir sveikatos neprarasite. Nepagalvokit neteisingai — jūs nesate atsparūs ugniai, tiesiog kūrėjai išvadavo jus nuo kančių ir problemų, kurios galėtų iškilti dėl naudojimosi raketsvaidžiu uždarose patalpose.

Jei nepasitenkinate paprastomis atakomis, galite griebtis rimtesnių veiksmų. Jums žalojant priešus, o priešams žalojant jus, pildosi **Devil Trigger** stulpelis. Jis suskirstytas į kelias padalas. Kai užsipildo bent viena padala, galite pasiversti demonu, kuris ne tik pranoksta paprastą veikėją visais savo sugebėjimais, bet ir turi papildomų savybių. Dalis jų, pavyzdžiui, greitas šaudymas arba aukštesni šuoliai, būna nuo pat pradžių, o dalį suteikia amuletai.

Amuletas sudarytas iš trijų dalių, taigi vienu metu galėsite naudoti net tris skirtingas galias: **Electro Heart** (su šiuo į amuletą įstatytu akmenuku veikėjas gali atlikti žaibo atakas), **Frost Heart** (iš pavadinimo aišku, kad išmoksite ledo atakų), **Flame Heart** (įvaldysite ugnies burtus), **Aerial Heart** (išmoksite skraidyti, tad ne tik lengvai pasieksite aukštai užkeltus papildomus Raudonuosius kristalus, bet ir lengviau kausitės su priešais, nes tie bejėgiai stovės apačioje ir negalės jūsų pasiekti), **Quick Heart** (tapsite visapusiškai greitesni, o miklūs judesiai pravers ne vien kovose, nes keliose misijose būtina greitai nubėgti iki tam tikros vietos), **Offense Heart** (padidina jūsų fizinę galią ir praplečia pataikymo lauką), **Healing Heart** (ima greitai atstatinėti sveikatą), **Chrono Heart** (įgyjate gebėjimą sustabdyti laiką, kol atakuojate priešus, taip išsisukdami nuo kontratakų ir greitai triuškindami visus negalinčius pasipriešinti monstrus, kokie galingi jie beatrodytų).

Štai taip atrodo Dante naujoje žaidimo dalyje. Kai kas pasikeitė, kai kas išliko taip pat. Tačiau personažo sukurtas įvaizdis nesugadintas: Dante vis dar toks pat šaltas kaip demonas ir protingas kaip žmogus...



II. LUCIA.

Velniškai seksuali (supraskite, kaip norite — abi prasmės teisingos ;]) raudonplaukė nepažįstamoji Lucia žaidimo tęsinyje pasirodė visai netikėtai (bent jau mums, žaidėjams). Kiekvienas pirmos dalies žaidėjas, anksčiau paklaustas apie Dante bendrakeleivę būsimojoje antroje dalyje, įvardintų gotę Trišą, tačiau vietoj jos turim galimybę išbandyti dviem kardais ginkluotą demonę žmogaus kūne — Lucia.

Ji nebeturės šaunamųjų ginklų kaip Dante, tačiau mėtys įvairius peilius. Pagrindinis skirtumas tarp abiejų veikėjų tas, kad Dante gali labiau pasikliauti savo šaunamųjų ginklų pagalba tolimoje kovoje. Tuo tarpu Lucia su savo svaidomais peiliais daug bėdos priešams nepridaro, tačiau puikiai išmano artimą kovą, o kai kurie smūgiai primena visų taip laukiamą Matricą.

Daugumą Dante judesių Lucia taip pat moka atlikti, tik jie kiek kitaip atrodo. Vienas iš judesių, kurių nemoka Sparda sūnus, tai atsistoti ant rankų ir spirti kojomis į priešus. Kaip pastebėsite, Lucia išties puikiai mušasi kojomis. Kai pradėsite smūgių seriją, ją pabaigsit tik subyrėjus priešui į gabalėlius. Smūgiai bus silpni, todėl ypač stiprių priešų nuo savęs nepatrauksit, netgi galit sulaukti iš jų kontratakos.

Lucios ginklai visiškai skirsis nuo Dante. **Cutlaseer** — tai du pagrindiniai kardai, su kuriais Lucia bus nuo pat pradžių. Didžiausias jų minusas — mažas puolimo atstumas. **Klyamores** yra panašūs į **Cutlaseer**, tik šiek tiek geresni, o **Zambak** vadinami galingiausi kardai, dėl savo fizinės jėgos prarandantys dalį greičio. Dar Lucia mėtys tokius daikčiukus, kurie turi ašmenis. Tik iškyla vienas klausimas — kur ten ji turi užsislėpusi šimtus peilių, kuriuos švaisto į visas puses?

Pakalbėkime apie Lucios kovos ir gynybos ginklų arsenalą. Pirmoje vietoje puikuojasi peiliai. Peilių mėtymo greitis skatina artimas dvikovas. Skraidančių pabaisų naikinimui peiliai bus beveik tobuli ir jų net neverta lygint su kulkomis. **Darts** yra silpnesni už peilius, bet Lucia vienu metu jų išmeta iškart po kelis. Dar vienas ginklas — **Cranky Bombs**, tačiau tai tiesiog įdomi funkcija išbandymui, bet ne daugiau. Ir pagaliau **Bow gun**! — vienintelis ir tik po vandeniu veikiantis šautuvas, šaudantis elektros iškrovomis.

Įdomu tai, kad demoniškos išvaizdos mergina **Devil Trigger** metu virsta... angelu!

Neveikiamas amuleto, angelas gali mėtyti peilius į visas puses ir aukštai šokinėti. Akmenukai, iš kurių galima susidėti amuletą, yra tokie patys, kaip ir pas Dante, išskyrus **Aqua Heart**, kuris leidžia greičiau plaukti, nes tik Lucios diske pateksite į povandeninį lygį.

Štai taip atrodo toji velnio mergelė Lucia — seksuali, nekalto veido ir nenuspėjama...

PAPILDOMA INFORMACIJA

Didelė žaidimo dalis paremta Red Orb'ais — kristalais iš sukrešėjusio demonų kraujo. Jie atstoja piniginį vienetą. Tarp lygių arba prie specialių skulptūrų galėsite nusipirkti kelionėje praversiančių daiktų arba patobulinti savo ginklus. Perspėju iškart: sandėlių, pilnų pinigėlių, tikrai nerasite, tad prieš išleisdami kristalus, gerai pagalvokite, ar jūsų pirkinys tiek vertas. Kristalai iškrenta iš nužudyto priešo, mėtosi kur nors lygyje, kartais iškrenta sulaužius skulptūrą ar nuvertus suoliuką. Tačiau iš tų pačių priešų ne visuomet iškris vienodas kristalų kiekis. Tai priklauso, kokios būklės jūs juos sumušite. Jeigu kautis sekasi gerai ir priešus skaldote vieną po kito visai be nuostolių, netrukus turėtų atsirasti užrašas „Don't worry", po jo — „Come on", dar vėliau — „Show time" ir pan. Kuo geresnis jūsų kovos įvertinimas yra įsižiebęs, tuo daugiau kristalų gausite. Tiesa, iš priešų krentantys kristalai ne visuomet bus raudoni. Pasitaiko žalių, kurie papildo sveikatą, ir baltų, kurie papildo **Devil Trigger** stulpelį.

Už **Red Orb** galėsite nusipirkti tokių daiktų kaip **Vital Star** (akmuo, turintis gydomųjų savybių), **Devil Star** (akmuo, užpildantis **Devil Trigger** stulpelį), **Blue Orb** (prailgina sveikatos stulpelį), **Yellow Orb** (prikelia iš numirusių), **White Orb** (kristalas iš demono ašarų, grąžinantis magišką galią), **Green Orb** (pilnai atstato sveikatą), **Holy Star** (išgydo nuo nuodų atakos poveikio) ir t.t.

Įveikę lygį, už jį gausite premiją Raudonaisiais kristalais. Jeigu tame lygyje įveikėte bosą, už jį gausite dar daugiau kristalų. Be to, jūsų pasirodymas bus vertinamas raidėmis penkiose kategorijose: laiko (kuo greičiau įveikėte lygį — tuo solidesnio įvertinimo sulauksite), kristalų (visi rasti kristalai susumuojami ir įvertinami), stiliaus (kuo daugiau įdomių judesių padarysite, tuo šis įvertinimas bus geresnis), žalos (priešams padarytos žalos rodiklis, tad neišsisukinėkite nuo kovų) bei daiktų panaudojimo (panaudokite porą daiktų ir būsite įvertinti A raide). Galiausiai suteikiamas bendras Demonų Medžiotojo įvertinimas.

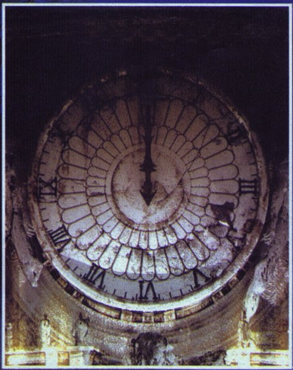
Kuo geresni jūsų įvertinimai, tuo didesnę Raudonųjų kristalų premiją jūs gausite, tad pastangos nebus bevaisės.

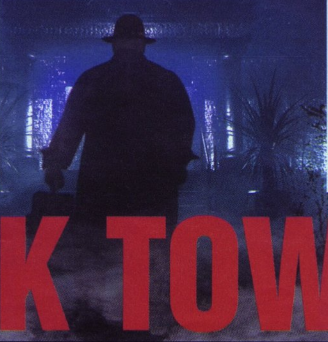
Tuo pačiu metu galėsite pasitobulinti savo turimus ginklus. Pagerintas ginklas įgauna didesnę šaudomąją, smogiamąją ar duriamąją jėgą ir greitį. Kuo labiau tobulinate ginklą, tuo daugiau kiekvienam lygiui reikia pakelti Raudonųjų kristalų.

Žaidime labai neįprastai suformuotas pasaulio modelis. Visos istorijos metu susipažinsime tik su keturiais veikėjais. Žmonių tik 4, o monstrų — tūkstančiai. Išties slegiančios aplinkybės...

Jei reikėtų keliais žodžiais apibūdinti **Devil May Cry 2**, tai pavadinčiau jį legendinės **Contra** ir įžymiojo **Resident Evil** hibridu, kuriam suteiktas nepaprastas vizualinis rūbas...

Sveiki atvykę į pragarą...





CLOCK TOWER 3

YRA LAIKAS GYVENTI IR LAIKAS BIJOTI...

Nepaisant kai kurių grafikos trūkumų bei „parodymo ir paspaudimo" mechanizmo, kuriam nelabai sekėsi *PSone* konsolėje, *Clock Tower*, ko gero, yra vienas baisiausių visų laikų žaidimų.

Pirmasis žaidimas pasakojo apie Scissorman, žmogų-žirkles, paslaptingą serijinį žudiką Norvegijoje ir dviejų moterų kelionę siekiant išsiaiškinti žudiko paslaptis. Clock Tower — tikrasis survival horor žaidimas, nes pagrindiniams veikėjams išties tenka išgyventi. Čia herojės nebuvo specialios agentės, tad vienintelis būdas išsigelbėti nuo Scissorsman buvo greitai rasti gerą slaptavietę ir sugalvoti, kaip juo atsikratyti. Veikėjų bejėgiškumas, neribotas žiaurumas ir puikus siužetas daug žadėjo. Clock Tower 2 nepasirodė taip gerai, kaip tikėtasi, ir kūrėjai Human iškrito iš verslo. Žaidimą Clock Tower 3 apsiėmė daryti siaubo žanro specialistai Capcom. Jų patirtis ir pinigai turėtų išstumti Clock Tower 3 į siaubo žanro dėmesio centrą.

Siaubo pasaka

Clock Tower 3 menkai susijęs su ankstesniųjų šios serijos žaidimų veikėjais ir vietomis. Šį kartą žaidėjai valdys mergaitę vardu Alisa, kuri ieško dingusio brolio ir senelio. Mergaitė sužino, kad jos protėviai amžiais kovojo su blogio agentais. Alisos tikslas — pabėgti nuo žiaurių Blogio Tarnų ir galiausiai išvyti juos. Kad tai padarytų, ji turi išsiaiškinti paslaptis, susijusias su iškankintomis sielomis, kurias sugavę laiko Blogio Tarnai. Išlikti galima tik sprendžiant galvosūkius ir rankiojant daiktus, padėsiančius išvyti piktuosius padarus. Be to, Alisa turi išsiaiškinti, kas yra Tamsusis Žmogus, ir kaip jis susijęs su Laikrodžio Bokštu. Paieškų metu Alisa patiria žudynių vizijas, ir mergaitę pradeda vytis žudikų dvasios. Tačiau su laiku ji įgauna galios kovoti.

Bejėgė mergaitė?

Žaidimo mechanika kiek pakeista. „Parodyk ir paspausk" mechanizmo jau nebėra, o valdymo schema dabar visiškai paklūsta žaidėjui. Alisa didžiąją žaidimo dalį vis dar bejėgė, tačiau keliose vietose sugeba atsikirsti priešininkams.

Žaidime sutiksite ir daug bosų, tad lieka tikėtis, kad Capcom sugebės suderinti Alisos bejėgiškumą ir kovas su bosais.

Nors Clock Tower 3 „geimplėjus" kurtas pagal Resident Evil formulę, jokių ginklų čia nerasime. Vietoj to žaidėjai turės naudotis įvairiais daiktais, padėsiančiais išvengti gan įdomių priešų. Čia nesutiksite standartinių zombių ar didžių mutantų, Alisą persekios vaiduokliai ir kitokie monstrai, neturintys kūno ir kurių neišeis taip paprastai nužudyti.

Laikai keičiasi

Žaidimo vaizdai smarkiai patobulinti. Veiksmas vyksta 19 amžiaus Londone, o tikroviška aplinka turėtų smarkiai prisidėti prie žaidimo atmosferos. Dėl nepaprastai įtaigių vaizdų buvo tikima, kad žaidimas taip ir nepasirodys už Japonijos ribų, tačiau nuo to laiko žaidėjams teko išvysti daug žiaurumų ir kitokių „netinkamų" vaizdų, tad žanro pobūdis neturėtų tapti problema.

Kalbant trumpai, Clock Tower 3 bus atmosferinis ir kraupus žaidimas, kurį norės pažaisti siaubo žanro gerbėjai. Žaidimas žanrui bando įdiegti kažką naujo ir šviežio. Ar jam pasiseks — žiūrėsime. Aišku tik viena — tai šokiruos, nes čia Alisa jau nėra ta geroji mergaitė iš stebuklų šalies :).

DARK CHRONICLE

PAŽADŲ DEBESYS

Dark Cloud buvo pirmasis svarbus RPG žaidimas PlayStation 2 konsolei. Daugeliui patiko jo pateikimas ir Georama sistema, kiti atmetė jį, pavadinę Zelda klonu su tingiu požemių dizainu. Iš karto po žaidimo pasirodymo gerbėjai pradėjo laukti tęsinio — Dark Chronicle, kurį skeptikai apkaltino dar labiau akiplėšišku Zelda nukopijavimu, tik šį kartą pasitelkus cell shading pagalbą.

Cell shading nėra vienintelis pokytis tęsinyje. Kūrėjas Level–5 išlaikė žaidimo esmę, tačiau pridėjo nemažai naujų įspūdingų savybių, mini žaidimų, balsų įgarsinimą ir teminę dainą. Miestus vis dar reikia atstatyti, taip pat tenka tyrinėti atsitiktinai kuriamus požemius. Vis tik Dark Chronicle žada suteikti didesnį panirimo jausmą, kurį sukuria nuostabi grafika, susidedanti iš detalių fonų ir išraiškingų veikėjų. Kas bebūtų, plėvėsuojantis Monikos kaspinas jai bėgant ar gyvas gatvių apšvietimas nakties metu, cell shading priešininkams tai bus rimta priežastis apsigalvoti.

Žaidime vaidina jaunas išradėjas vardu Juris, artimai bendraujantis su savo tėvu, magija valdančia Monika ir paslaptingu trečiuoju veikėju. Juris yra apsėstas galingo brangakmenio, pripildyto kelionių laike galiomis. Jo ieško iš ateities atkeliavęs išprotėjęs klounas. Žaidimo aplinka primena XX amžiaus pradžią: su ankstyvuoju automobilių vysimės traukinį, skraidžiosime primityviomis oro mašinomis ir kitaip linksminsimės.

Minėtus veikėjus galėsime valdyti panaudoję keletą naujų galimybių. Abu herojai turi ilgo ir trumpo nuotolio atakas bei specialius ginklus. Juris valdo revolverį, o Monika — magišką rankštį. Dar naudojama automatinė taikymo sistema, gynybiniai veiksmai, galima mėtytis iš akmenų ar netgi kritusių priešų.

Įspūdingiausios yra pačių herojų Jurio ir Monikos specialios savybės. Juris turi valdomą Ride-Bot, tobulinamą robotą, kuris lėtai juda, bet stipriai atakuoja. Robotas yra idealus įrankis atakoms, mat jis turi dvigubus kardus, gali apsisukti 360 laipsnių kampu, tačiau gintis sugeba prastai. Monika naudodama savo magiją gali transformuotis į monstrus, tačiau dabar jos transformacijos skirtos naujam tikslui. Jei pasivertusi monstru ji sutinka tokias pat pabaisas, Monika gali su jomis kalbėtis ir gauti užuominų, kaip tęsti nuotykius.

Atsitiktinai generuojami susidūrimai požemiuose pirmajame žaidime daug kam nepatiko, tad Level–5 ir šioje vietoje bando įdiegti kelias naujoves. Žaidimas daug detalesnis, nei Dark Cloud, o lygių išdėstymas gali topografiškai kisti: atsiranda ežerai, aplinka labiau kinta fiziškai. Du kvailiausi pirmojo žaidimo dizaino elementai buvo pataisyti: vandens matuoklio nebėra, o sulūžę ginklai nedingsta.

Žaidimo prekinis ženklas — Georama sistema taip pat perėjo „kosmetinį remontą". Dingo angos žmonėms ir daiktams, be to, Dark Chronicle suteikia daugiau laisvės ką ir kur statyti. Namus, tvoras ir upių dalis galite dėlioti visur, kur panorėję. Taip pat išmoksite dažyti namų stogus.

Su naujų savybių, mini žaidimų galybe ir atnaujinta kovos sistema, Dark Chronicle siekia patobulinti nuobodžias Dark Cloud dalis, kartu išlaikydami Georama sistemą ir atsitiktinį požemių kūrimą. Japonijoje žaidimas sutiktas išties šiltai, ir jei kūrėjai nepatingės versdami jį į mums suprantamą kalbą, turėsime puikų hitą.

THE HULK

ŽAIDIMAS PAGAL FILMĄ, KURTĄ PAGAL TV SERIALĄ, KURTĄ PAGAL KOMIKSĄ

Jis yra pikta žalia pastatų niokojimo mašina. Tačiau tik tada, kai piktas. Likusį laiką jis yra tik ramus mokslininkas su keistu pomėgiu nešioti skarmalus. Kaip ir kiti superherojai, (Nepaprastasis) *Hulk* yra tobulas pašaras žadimui.

The Hulk žaidimas, nors ir stipriai susijęs su Ango Ly greitai pasirodančiu kino filmu, vyksta praėjus metams po filme vaizduojamų įvykių. Maždaug 80% nuotykių ir veiksmo valdydami Hulk (kitą žaidimo laiką valdysite mokslininką Deividą Banerį) praleisite siautėdami kaip didžiulis pamišėlis, išgyvenęs avariją žalių dažų fabrike ir niokodamas viską aplink.

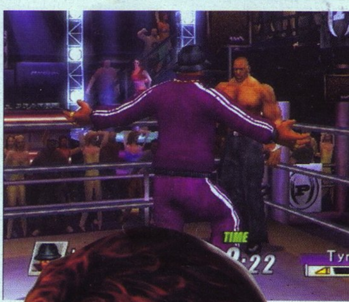
Kūrėjai stipriai pasistengė leisdami pajusti naikinimo malonumą. „Aplinkos visiškai sugriaunamos", — giriasi jie. Paprastai tai reiškia, kad galėsime suskaldyti vieną kitą objektą, tačiau šiuo atveju jie teisūs. Pats Hulk yra apie 3 metrų aukščio, tad gali daug ką suniokoti. Jis, žinoma, taip ir daro. Taigi ką bedarytumėte: vartytumėte tankus, daužytumėte medinius ženklus, o jų dalis panaudotumėte kaip ginklus ar svaidytumėte nelaimingus kareivėlius nuo uolų — aplinkos bus tikrai interaktyvios. Sulaužyti daiktai turi netgi vėlesnius efektus, pavyzdžiui, šokinėdami ant stogo, net jei jo ir nesulaužysite, sudrebinsite visą struktūrą ir prigaminsite daugybę įtrūkimų. Tai gan smagu, o kartu ir naudinga: padidėjęs įniršio matuoklis leidžia atlikti įvairias specialias atakas (Hulk turi apie 25 skirtingus judesius).

Žaidimo tempas tiesiog pašėlęs. Ordos karių nuolat lekia link jūsų, siekdamos sustabdyti destruktyvius veiksmus. Kūrėjai žada, kad vienu metu galėsite kautis su dešimčia karių. Atkeliavę iki svarbių taškų, susidursite su „klasikiniais" bosais Flux, Rampage, Half Life.

Viskas apsisuka kitose žaidimo dalyse, kur valdote daug ramesnį daktarą Briusą Banerį. Deja, patiems persijungti iš vieno veikėjo į kitą negalima — Banerį valdote penkiuose lygiuose iš 25. Taigi didžiausią žaidimo dalį lakstysite su Hulk. Stebėtis nereikia, juk daktaras tėra tik laboratorijos apkiautėlis, o ne didžiulė drebinanti testosterono masė. Žaidimo metu Baneris elgiasi daug labiau apgalvotai, todėl žaidimo stilius pasikeičia į galvosūkiais ir sėlinimu paremtą kelionę. Aptiktas Baneris gali kautis, tačiau jis neturi nei ginklų, nei sugeba pasipriešinti plikomis rankomis. Kaip bebūtų, žaidėjams suteikiama galimybė bent šiek tiek pasiilsėti nuo negailestingos Hulk apokalipsės.

Grafiškai The Hulk yra šiek tiek neįprastas. Cell shading naudojama jau kelerius metus ir dėl esminių ryškių ir veržlių vaizdų per daug su šia technika beveik niekas neeksperimentavo. Iki dabar. The Hulk naudoja hibridinį 3D pasaulį ir apvelka jį cell shading išvaizda. Palyginti galima nebent su Oni ar Ecco the Dolphin. Labai neįprasta.

Vasara mums žada ne vieną susitikimą su komiksų herojais. Kas nugalės, Wolverine, Hulk ar koks nors kitas iš niekur atsiradęs žaidimas, greitai įsitikinsime.



DEF JAM VENDETA

HIP HOPAS IR IMTYNĖS — DERINUKAS NEBLOGAS

Pasiruošę išsitepti rankas? Tada užsimeskite savo „kiečiausius" drabužius, surinkite gaują ir veskite ją į gatves. Hip hopo pasaulis smogė į ringą. *Def Jam Vendetta* kviečia visus į pogrindinį kovos klubų maršrutą. Hip hopo meistrai buriasi prieš vietines miesto legendas ir kovoja dėl aukščiausios valdžios.

Jei manote, kad turite tai, ko reikia, Def Jam kviečia jus prasimušti kelią iki aukščiausio kovotojo rango. Žaidėjams metamas iššūkis išbandyti savo įgūdžius arkadinio stiliaus pogrindiniuose kovos klubuose ir visiškai sugniuždyti savo priešininkus. Kaskart laimėjęs žaidėjas gauna daugiau pinigų, daugiau galios ir, be abejo, daugiau pagarbos.

Žaidime matysime ne tik kovas. Def Jam — žaidimas, siūlantis ne tik pergales. Čia svarbiausia sukurti savo reputaciją ir pažeminti savo priešininkus žudikiškais judesiais. Pasak kūrėjų, Def Jam Vendetta turės 1500 judesių, o tarp jų daugybę specialių pribaigimo judesių ir patyčių.

Muštynės vyks daugiau nei dešimtyje detalizuotų pogrindinio hip hopo gerbėjų susirinkimo vietų, kurių kiekviena pripildyta žmonių, nesveiko ritmo ir adrenalino. Dar daugiau, grumtynių vietos turės tam tikrų buožų, pagyvinančių muštynes.

Def Jam Vendetta turės siužetą. Story režime keliausite po kovos klubus, kur bus ir priešų, ir draugų. Istorija pasieks apogėjų, kai žaidėjai susitiks su pikčiausiu priešu — galinguoju D-Mob. Be istorijos režimo, žaidėjai savo įgūdžius galės išbandyti Exhibition arba Survival režimuose.

Žaidimas siūlo keturis varžybų tipus: Single Match, kur kovosite vienas prieš vieną, Tag Team žaidimas, kuriame kartu su partneriu kovosite prieš kitą dviejų žmonių komandą, Free For All varžybose paprasčiausiai šoksite į ringą ir malsitės su dar trim žaidėjais — jokių sąjungininkų, jokio pasigailėjimo.

Def Jam Vendetta — pirmasis bendras EA ir Def Jam Records darbas. Žaidime sutiksime visas galingiausias Def Jam atlikėjų pajėgas, išgirsime naujausius jų hitus bei klasikinius Def Jam muzikinius kūrinius. Kiekvienas atlikėjas turi savo pristatymo laimėjimo scenas, kuriose naudojami tikri balsai ir judesiai. Susipažinkite su Def Jam komanda: DMX, Ludacris, Method Man, Redman, NORE, Scarface, Ghostface Killah, Capone, Keith Murray ir WC.

Def Jam Vendetta kuria AKI Corporation ir daugelį apdovanojimų pelniusi EA Canada kūrybinė komanda, žinoma kaip NBA Street kūrėja. Dviejų kūrybinių komandų darbai suteiks be galo įdomią žaidimo patirtį. Hip hopas ir imtynės valdo!

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

DU VIENAME – GAL PAGALIAU PAVYKS?

Pakeliaukime. Persikelkime šimtus metų į ateitį, kur žmonės ir ateiviai skubiai kolonizuoja galaktiką, o taiką palaiko vienintelė grupelė Reindžerių. Jo vardas yra Meisas Grifinas. Rodos, buvęs specialiųjų pajėgų karininkas ponas Grifinas buvo neteisingai apkaltintas savo kolegų žmogžudyste ir, negalėdamas įrodyti savo nekaltumo, patupdytas į kalėjimą.

Kai pagaliau Meisas išėjo laisvėn, jo širdis buvo kupina neapykantos ir keršto tiems, kurie jį taip apšmeižė. Negalėdamas tęsti Reindžerio karjeros, Grifinas tapo premijų medžiotoju — vienu iš tų, kurių venomis teka ir akyse dega kerštas.

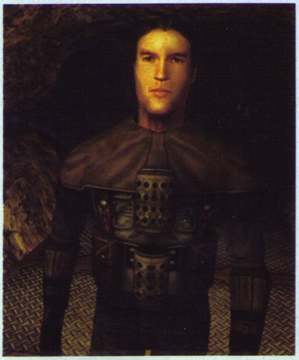
Tokia tad naujosios Black Label šaudyklės Mace Griffin: Bounty Hunter istorija. Vertinti šį žaidimą kaip tik dar vieną šaudyklę būtų neteisinga, nes Mace Griffin iš tiesų yra dvi šaudyklės viename žaidime: viena — pirmojo asmens, kita — klasikinių kosminių kovų šventė.

Sakysite, kad tokių sunarpliotų žaidimų jau matėte anksčiau. Iš tiesų, 007 serijos žaidimai tai darė amžiais, tad dviejų žanrų sujungimas į vieną niekam nėra naujiena. Tačiau Mace Griffin išsiskiria tuo, kad du žanrai sujungti labai tolygiai, be jokių krovimosi laikų ir ilgų perėjimų nuo vieno prie kito. Vieną akimirką laimingi slenkate tamsiu koridoriumi, skersdami aplink kokius nors nenormalius ateivius, o kitą jau šokate į savo laivą ir atsiduriate žiaurių kosminių šaudynių įkarštyje. Visa tai atsitiko be jokio perėjimo į kitą lygį, naują skyrių ar kitą su krovimusi susijusį dalyką. Šis nepastebimas „geimplėjaus" elementas žada suteikti žaidimo lygiams daugiau įvairovės ir smarkiau įtraukti į patį žaidimą. Iš kitos pusės, kūrėjams atsiveria daugiau durų kuriant lygius.

Mace Griffin: Bounty Hunter veikia įprasta FPS formule. Jis remiasi misijomis, tačiau abu žaidimo tipai pasirodo viename lygyje. Kaip premijų medžiotojams, Warthdog liepia mums atlikti specialias užduotis, tokias kaip sustabdyti gyvulių vagis (rimtai), naikinti kosmines stotis ir avanpostus bei atlikti panašius nešvarius, bet gerai apmokamus darbelius. Kūrėjų komanda Warthdog anksčiau dirbo prie Star Trek: Invasion, o kai kurie komandos nariai dirbo su Colony Wars. Sprendžiant iš šių žaidimų, tikimybė, kad Mace Griffin bus blogas, praktiškai lygi nuliui.

Jau dabar žaidimas atrodo įspūdingai, vaizduoja sodrias aplinkas su įtaigiu apšvietimu ir patraukliais efektais. Žaidime naudojama vadinama „skudurinės lėlės" fizikos sistema, sukurianti be galo šaunias kūno reakcijas sužeidus priešą. Dar įspūdingesnis yra DI darbas, tiksliau, sistema, kurianti DI reakcijas. Priešų reakcija priklausys nuo keletos faktorių: proto, drąsos, sveikatos ir netgi ginklo, kurį jūs turite. Tad išvydus jus besitempiant raketsvaidį, priešininko moralė smarkiai krenta, ir vyrukas gali „dėti į kojas". Kalbant apie ginkluotę, pirmojo asmens segmentuose galėsite naudotis dešimčia skirtingų ginklų, o skraidydami vienu iš šešių kosminių laivų turėsite vienuolikos ginklų arsenalą.

Warthhog, rodos, teisingai sumanė dėl Mace Griffin. Na, nemaloniai sukurtų kovų atvirame kosmose esame prisižiūrėję, tad reikia tikėtis, kad šiam žaidimui pavyks geriau. Juk mūsų dėmesio laukia nepastebimi „geimplėjaus" perėjimai, siužetas, DI ir fizikos sistemos bei bendras žaidimo dizainas, siūlantis unikalų, ekscentrišką derinį.



WAKEBOARD UNLEASHED

Ekstremalaus sporto žanras pastaruoju metu ypač sparčiai auga. Riedlentės, BMX, motokrosas, banglentės, slidės, pačiūžos — visko net neišvardinsi. Žaidimų be galo daug, tad požiūris į naujieną dažnai būna toks: „Na va, dar vienas alternatyvaus sporto žaidimas apie neaiškią veiklą su dar neaiškesniu vyruku".

Activision taip negalvoja ir žaidėjams nori pasiūlyti vasariško sporto — vandens slidžių — žaidimą. Wakeboarding Unleashed žada papildyti žanrą naujomis smulkmenomis. Su vandens slidžių sporto žvaigžde Šonu Murėjumi ir kitais šešiais profesionalais priešakyje, Wakeboarding Unleahsed turėtų smarkiai skirtis nuo kitų šio žanro žaidimų. Žinoma, panašumų su tų pačių Activision O2 linijos Tony Hawk ir Matt Hoffmans žaidimais rasime, tačiau pats vandens slidžių sportas suteikia kūrėjams kelias naujas ir nebandytas galimybes.

Pradžiai apie panašumus. Kaip ir daugelyje ekstremalaus sporto žaidimų turėsite įveikti skirtingus tikslais paremtus lygius, kuriuose pilna objektų, tinkamų įvairiems triukams atlikti. Čiuoždami ant vandens lentos pro žaidimo lygius, galėsite šliuožti nuo prieplaukų, šokinėti į orą nuo akmenų struktūrų, atlikti triukus nuo jachtų ir kitaip linksmintis. Pasak Activision, valdymo schema bus panaši į Tony Hawk ar Matt Hoffmans žaidimus. Tuom panašumai ir baigiasi.

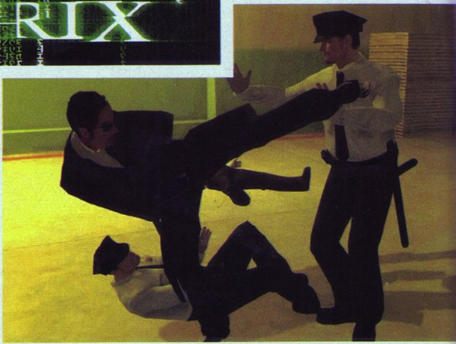
Didžiulio potencialo įdiegti žaidimui nematytų dalykų suteikia pats faktas, kad vandens slidininkai yra tempiami katerio. Taigi jus didžiuliu greičiu tempia kateris ir tik nuo jūsų priklauso, ką norite daryti. Galite trumpam atleisti virvę ir patyrinėti aplinką, tačiau turite laiku suspėti pagriebti virvę, kol nepraradote greičio. Žaidimo tikslai taip pat pritaikyti tokiam judėjimui. Skirtingai nei Tony Hawk žaidimuose, čia nerankiosite vaizdo kasečių ar laiškų. Kiekvieno lygio tikslai pradžioje paremti triukais, kurie kartu ir išmoko manevravimo. Išmokus judesius, galima įvykdyti specialias lygio užduotis.

Activision stipriai reklamuoja Wakeboarding Unleashed dviejų žaidėjų režimą kaip revoliucinį. Pasirodo, žaidžiant dviese, vienas žaidėjas valdo katerį, o kitas — patį sportininką. Toks bendras žaidimas turėtų būti labai smagus. Kitas dviejų žaidėjų režimas gan tradicinis, tačiau irgi turi savo gudrybę. Tug of War režime du sportininkai čiuoža prikabinti prie tos pačios valties ir stengiasi vienas kitą įveikti. Jei vienam žaidėjui pavyksta geriau, kito žaidėjo virvė sutrumpėja, taip sumažindama jo galimybes.

Devyni žaidimo lygiai yra tikrų ir sukurtų vietų mišinys. Teks čiuožti pro Honkongo uostą, Povelo ežerą, Veneciją ir Belizę. Vanduo žaidime sukurtas labai įspūdingai ir tikroviškai. Nuo jo atsispindi saulės šviesa, akmenų struktūros, valtys ir kiti objektai.

Ekstremalaus sporto žaidimus galima skirstyti į dvi kategorijas. Pirmoje turime auksinius darbus, tokius kaip Tony Hawk's Pro Skater, o antrai priklauso nykūs darbai, pavyzdžiui, Jonny Moseley: Mad Trix. Wakeboarding Unleashed išties turi potencialo pakliūti į tą pačią pakopą, kaip ir Tony Hawk serija. Didysis klausimas: ar kūrėjams Shaba pavyks teisingai pritaikyti visas unikalias vandens slidžių sporto galimybes? Jei taip, tuomet turėsime puikų ir analogų neturintį žaidimą.

ENTER THE MATRIX



Matricos gerbėjai, džiūgaukite! Du filmai ir mažiausiai vienas žaidimas 2003–aisiais!

Kas yra *The Matrix*? Pirma, tai nėra tik filmas, tai — visata. Kai Laris ir Endis Vačovskiai parašė originaliojo filmo scenarijų dar praėjusiame tūkstantmetyje, jų mintyse jau buvo planai ne tik dar dviem filmams, bet ir komiksams, knygoms, interneto svetainėms ir, be abejo, videožaidimams. *The Matrix* buvo vienas geriausių filmų kino istorijoje su stulbinančiais specialiaisiais efektais ir puikia pseudofilosofine mokslinės fantastikos vizija, kuri atsiskleidė prieš mūsų akis. Kaip gali žaidimas perteikti tokį šedevrą?

Enter the Matrix nėra įprastas priedas prie filmo. Jis visada buvo didžiulio plano dalis. Vačovskiai parašė scenarijų, tikri aktoriai buvo nufilmuoti *motion capture* technologija, o žaidimo dalis sujungs daugiau nei valandos trukmės išskirtinė kino medžiaga.

Shiny Entertainment su *Enter the Matrix* dirba jau trejus metus, o kūrėjų komandos nariai gyveno dviejų būsimų filmų filmavimo vietose. Rezultatas — videožaidimas, kuris visiškai įtikins Matricos visatos tyrinėtojus, pasidalins veikėjais, vietomis ir netgi išleidimo data su filmu *The Matrix: Reloaded*. Žaidimo ir filmo scenarijai taip pat bėga pakeliui, susijungia, įsiterpia, persikerta ir vėl išsiskiria.

Dabar leiskite supažindinti su Niobe. Jūs nematėte jos pirmame filme, tačiau išvysite antrajame. Ji yra meistriška laivų pilotė ir vairuotoja, jai gerai sekasi su pistoletų pora rankose, taip pat ji kovoja keistu kung–fu stiliumi. Galite žaisti su Niobe arba jos partneriu Ghost, kuris yra ginklų ekspertas. Kiekvienas veikėjas turi skirtingą žaidimo stilių, ir, pasak *Shiny*, suteiks po 20 valandų žaidimo. Nuo pat pradžių galėsite rinktis iš abiejų žaidėjų, tačiau pradėjus žaidimą jų keisti nebus galima.

Valdysite daugiau nei 4000 kovinio meno judesių, didžiulį tikroviškų ir pramanytų ginklų arsenalą, taip pat mokėsite sulėtinti laiką. Pagrindinė „geimplėjaus" dalis susideda iš kovinių atakų ir akrobatikos kombinavimo, taip atkuriant stilingas kovas, matytas *The Matrix* filme. Čia nebus jokio slaptumo, tai ne Matricos kelias. Matricos kelias yra pašokti ant sienos ir kulversčiu apsiversti nuo lubų tuo pat metu draskant priešininkus į gabalėlius, tada nusileisti už sekančio priešo ir pribaigti jį staigiu spyriu į sprandą.

Kovose dalyvauja keli priešininkai, su kuriais kovoti padeda išradinga valdymo sistema. Nepastebimai galėsite persijungti nuo šaudymo prie muštynių ir atgal. Čia pradeda veikti ir *bullet time*, kurį matėme vos ne kiekviename po *Max Payne* pasirodžiusiame žaidime. *Enter the Matrix* žaidime jis pavadintas *Focus*. Yra specialus stulpelis, kuriam užsipildžius, galima sulėtinti laiką ir pačiam šokinėti per didžiulius tarpus, bėgioti sienomis, verstis kūliais per lubas, išvengti kulkų ir atlikti seriją kvapą gniaužiančių kung–fu judesių. Štai apie ką yra Matrica.

Kaip ir filme, susidursite su daugybe Agentų, tad geriausia taktika yra bėgti, kol galima. Jie sugebės išvengti kulkų ir blokuoti beveik visus jūsų judesius, taip pat negailestingai jus persekios. Tačiau galiausiai išmoksite kovoti su jais, kaip išmoksta Neo filmo *The Matrix* pabaigoje. Čia pradeda veikti mažas *RPG* elementas, nes jūsų veikėjas tobulėja atlikdamas tam tikrus dalykus ir žaidimo metu mokydamasis naujų judesių.

Be veiksmo „pėsčiomis", žaidime bus galima sėstis už automobilio vairo ir lėkti greitkeliu (kaip antrajame filme) bei valdyti laivą, skrendantį Žemės viduriu. Taip pat yra ir piratavimo režimas, kuriame galėsite įvesti komandas ir stebėti, kas vyksta, bei sugebėsite atrakinti daiktus.

Shiny žino, su kuo turi reikalų. *The Matrix* ženklas turi didžiulį masinį potraukį. *Enter the Matrix* turi patikti visiems, ir kurdami akimirksniu prikaustančio veiksmo žaidimą su daugybe įvairovių, *Shiny*, rodos, pasiseks nesukompromituoti esminės filmų mistikos.

Matricos karštligė pasieks savo viršūnę gegužės viduryje. Viskas, ką matėme, duoda suprasti, kad *Reloaded* ir *Revolutions* sugebės pateisinti visą šį triukšmą, o *Enter the Matrix* prisijungs prie privalomų išvysti 2003-ųjų metų filmų. Pasiruoškite patikėti neįtikėtinu.

THE MATRIX RELOADED IR REVOLUTIONS

***The Matrix Reloaded* prasidės toje vietoje, kur baigėsi pirmasis filmas. Neo ir kiti sukilėlių lyderiai sužino, kad jiems liko 72 valandos, kol 250 000 zondų aptiks jų miestą Zioną ir sunaikins visus gyventojus. Šiuo metu Neo turi nuspręsti, kaip gali išgelbėti Trinity nuo tamsaus jo mintyse matyto likimo.**

Filmo režisieriai Endis ir Laris Vačovskiai pasidalino keliomis smulkmenomis. Vienas iš svarbiausių dalykų, kuriuos režisieriai norėjo parodyti kurdami šį filmą, yra „tikroviškas" žmogaus skrydis. Jie jaučia, kad jokiame kitame filme to pavaizduoti niekada nepavyko. Jei pamenate, *The Matrix* pabaigoje Neo įgyja sugebėjimą skristi Matricos viduje. Antrojoje Matricoje galite tikėtis išvysti DAUG tokių scenų. Neo ne tik skraidys, bet ir demonstruos naujas kovos galimybes. Girto Boksininko stilius, kuriuo kovėsi Džekis Čanas filme „Girtas Meistras", čia turėtų atrodyti labai įspūdingai.

Be skrydžių, matysime nugalėto Agento Smito sugrįžimą, tik šį kartą jis „apsidraudė" ir dublikavo save į šimtus agentų. Taip pat išvysime du paslaptingus sidabrinių „dreadlokų" Agentus dvynius *Virus Twins*, kuriuos vaidins karate meistrai broliai Neil ir Adrian Rayment.

Jei matėte *The Matrix Reloaded* anonsus, žinote, ko laukti. Viskas be galo įspūdinga ir tiesiog šokiruoja. Filmui skirtos didžiulės pastangos ir pinigai. Beje, didžioji dalis sudėta į „patį sudėtingiausią kino istorijoje 14 minučių epizodą".

Apie *The Matrix Revolutions* dar kol kas nedaug žinoma. Aišku tik tiek, kad bus kalbama apie mirtį. Įgavę didesnių galių, Neo, Trinity ir Morpheus toliau kovoja prieš mašinas. Neo suvokia, kad yra superžmogiška figūra, galinti atlikti nepaprastus dalykus ir sugebanti skaityti žmonių kodus. Iš Matricos pabunda vis daugiau žmonių, o mašinos įsiveržia į Zioną — paskutinį tikro pasaulio miestą, kuriame gyvena visi kovotojai su Matrica.

Apie trečiąjį filmą sklando įvairūs gandai: išvysime Matricos šalininką, stipresnį už Neo, Trinity pasirodys esanti Agentė ir pan. Tačiau niekas nėra patvirtinta. Reikia laukti ir įsitikinti patiems.

WAR OF THE MONSTERS™
PABAISA PRIEŠ PABAISĄ!
GRIAUNANTYS VISKĄ SAVO KELYJE!... KAS SUSTABDYS MUTANTŲ ŠĖLSMĄ?
CONGAR MAGMO PREYTOR AGAMO
ROBO 47 ULTRA V ZORGULON TOGERA ir kt.
Kūrėjas: INCOG. INC
Leidėjas: SCE
IŠLEIDIMO DATA: 2003–04–16

TOKSINIS KURAS IŠ GYVULIO PADARO PABAISĄ! PABAISOS PAVERČIA MIESTUS GRIUVĖSIAIS!

Per porą pastarųjų dešimtmečių visuotinė miniatiūrizacija palietė, ko gero, visas mūsų gyvenimo sritis. Mažėja kompiuteriai, telefonai, automobiliai, namų apyvokos daiktai ir, žinoma, monstrai, kurių mes bijom. Prisiminkime, ko žmonės bijojo prieš keletą dešimtmečių. Taip taip, peraugusių pabaisų, milžiniškų beždžionių, reptilijų vabzdžių ir ateivių iš kosmoso. Tačiau laikai pasikeitė, ir dabar bijom nematomų, negirdimų mikroskopinių virusų, kurių solidžias atsargas turi beveik visi save gerbiantys arabai. Tuo tarpu pamišusiems vyrukams iš Incog. Inc ši situacija labai nepatinko, ir naujausiame savo žaidime jie grąžina mums visas mūsų baimes. War of the Monsters žaidime grįžta viskas, kas buvo geriausia 50–aisiais: ateiviai, monstrai, toksinis kuras, griaunami miestai ir netyčia po kojomis pasimaišantys, visiškai bejėgiai miesto gyventojai — žmonės. Pasimėgaukime.

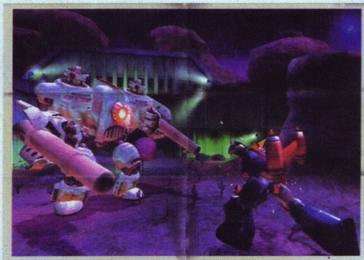
TIESIAI IŠ JAV

Kad Incog komandoje dirbantys žmonės yra pamišę dėl naikinimo, mes jau žinome iš jų ankstesnių darbų (jų sąskaitoje Twisted Metal: Black ir šio žaidimo versija on–line). Tačiau nė neitarėme, kad šie senų menkabiudžetinių kinofilmų gerbėjai, užsidarę savo rūsiuose, kuria monstrus. Jie kuria tikrų tikriausias pabaisas, prieš kurias įvairios kempinligės, pasiutligės ir juodligės tiesiog išblėsta. Balandžio 15–oji Europai tapo lemtinga, nes tądien nuo monstrų kaklų buvo nuimti pasaitėliai, ir jie šturmu nusiaubė parduotuvių lentynas. Jei atvirai, tai aš stebiuosi šiuo SCE žingsniu ir labai džiaugiuosi, kad žaidimas, nors ir vėliau (Amerikoje WOTM pasirodė dar sausio viduryje), vis tik pasiekė Europos krantus. Stebiuosi todėl, kad žaidimas dvelkte dvelkia amerikietiškąja Trash kultūra, visi žaidimo monstrai įtartinai primena kažkada Amerikos ekranuose karaliavusius Kinkongus, Godzilas ir šiaip marsiečius. Kiti monstrai labiau primena animacinių filmukų pabaisas (pamenate, buvo toks filmukas Space Ghost, kuriame vienas iš blogiečių labai priminė vabalą maldininką? O dabar pažiūrėkite į WOTM Preytorių). Be to, žaidimo meniu pateiktas kaip Drive In kino teatras, kuris irgi savotiškai simbolizuoja Ameriką. Žodžiu, žaidimas kupinas amerikietiškos dvasios, ir vienu metu man rodės, kad jis bus išleistas tik Amerikos, na, gal dar ir Japonijos žaidėjams. Klydau. Ačiū Dievui.

NEGERK IŠ BALUTĖS — MONSTRIUKU PAVIRSI

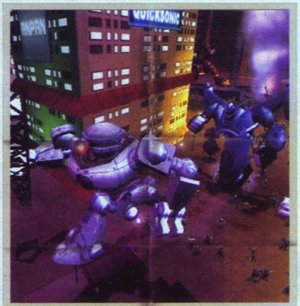
O jei toje balutėje dar yra ir toksinio kuro atliekų...

Tačiau apie viską iš pradžių. Leiskite jums papasakoti jau milijoną sykių girdėtą istoriją, kuri kaskart pasakojama vis kitaip.



Pirmasis ir, ko gero, sunkiausiai nugalimas bosas GOLIATH.

Pikti žali žmogeliukai iš kosmoso užpuola mūsų žemelę ir pradeda daryt netvarką. Skraido savo lėkštėse virš mūsų megapolių, svaidosi blasterių ugnimi, terorizuoja taikius fermerius ir jų ūkį, žodžiu, šeimininkauja... Tuo tarpu mes, žmonės, labai galinga ir draugiška rasė, pasitraukiam į požemius, kur surenkam visus žymiausius pasaulio mokslininkus ir sukuriam kokį nors baisų aparatą, kurio šūviai gali pakenkti blogiesiems ateiviams.



Na štai, porelė žaidžia gaudynių. Kam rūpi į kruvinas balutes virstantys taikūs praeiviai?

Tiesa, aparatas toks ypatingas, kad jį BŪTINAI reikia pastatyti visų didžiųjų pasaulio valstybių sostinėse ir/arba prie žymių pastatų. Taigi žmonės išvežioja aparatus po pasaulį. Vieną pastato prie Egipto piramidžių, kitą Kremliaus aikštėj, trečią prie Baltųjų rūmų, dar vieną prie Eifelio bokšto ir t.t. Sutartą dieną, sutartą valandą, sutartą minutę visi aparatai susijungia draugiškoje salvėje, orą užpildo degančio ozono kvapas, o ateivių lėkštės krenta žemėn it apipurkštos musės. Smagu. Jei tai būtų filmas, šioje vietoje operatorius rodytų idiotiškai kvailai besišypsančius rusus (Kremliaus aikštėj), prancūzus (prie Eifelio bokšto) ir egiptiečius (prie piramidės), kurie labiau primintų karikatūrą nei rimtą įvykį. Paskui danguje nušvistų saliutai, simbolizuojantys amerikos vėliavą, laimingi (ir visai ne karikatūriški) amerikiečiai pakeltų palaimos kupinas akis į dangų. Pirmame plane būtų rodomas superfizikas ir pati nuostabiausia amerikietė pasaulyje, jų

Preytor — didžiulis mutavęs maldininkas
Kadaise Preytorius buvo mirtinas plėšrūnas vabzdžių pasaulyje, tačiau neteisingo eksperimento metu maldininkas mutavo į žiaurų monstrą. Apsiginklavęs aštriomis galūnėmis ir galimybe gaminti parazitinę gyvybės formą, šis skraidantis monstras gyvena tam, kad griautų.

Preytorius išleidžia juslią siurbėlę. Ją galima nušauti ar kitaip sunaikinti, tačiau tik ore. Kai ji prikimba prie aukos, jos nebegalima nuimti ar sunaikinti, kol ji nepadaro tam tikro žalos kiekio. Pats Preytorius taip pat gali skraidyti, kiekvienam sparnų mostui sunaudodamas mėlynos energijos / ištvermės porciją.

Congar — mutavusi beždžionė

Kongaras yra super gorila, pilna pykčio, astronominės jėgos ir nepasotinamo keršto alkio. Be ypatingai ilgų ir niokojančių smūgių, ji gali savo riksmu sužaloti netoliese esantį priešą. Rėkdamas Kongaras sukuria griovimo kūgį, kuris išverčia iš kojų net sunkiausius monstrus.

Robo47 — šaltojo karo roboto prototipas
Karinis robotas, kurio laikas baigėsi kartu su atominio amžiaus pabaiga. Robo47 naudoja sunkaus kalibro plieno ginkluotę, kuri tuo metu buvo modernios technologijos viršūnė. Tačiau Robo47 trūkumai slypi tik jo pasenusioje išvaizdoje. Jo atominių raketų galios pakanka pakelti visą pastatą... ir jį supantį miesto kvartalą. Be to, smūgis nuo šios atakos jam pačiam nė kiek nepakenkia.

Agamo — atgijęs akmeninis stabas

Tikima, kad masyvi Agamo akmens struktūra yra seniai išnykusios civilizacijos kūrinys. Ugnis, deganti jo akyse, galvoje pažymi jo įniršį tam, kuris prarijo jo sielą. Agamo gali lengvai kontroliuoti molekules, iš kurių sudarytas jo akmeninis kūnas, ir sukurti didžiulį akmens riedulį, pasižymintį nerealiomis griovimo galimybėmis.

Agamo specialios atakos yra dviejų lygių. Pirmą kartą jis nusiims savo galvą ir pavers ją dideliu objektu (tuo metu užsiaugindamas naują galvą). Tada galvą galima naudoti kaip skydą ar atakos objektą. Išmetus galvą galima detonuoti ir sukelti didžiulį sprogimą, nuo kurio pats Agamo nė kiek nenukenčia.

Ultra V — tobulas robotas karys

Ultra V yra penkta super robotų grupės versija, sukurta gelbėti apgultus miestus. Ginkluotas lazeriais, kosminio amžiaus metalu, raketomis, šaudančiais kumščiais ir energetiniu kardu, Ultra V yra pasiruošęs eliminuoti bet kokį grasinimą žmonijai. Dabar, kai jis nebevaldomas, niekas neuždraus jam savaip panaudoti griaunamą technologiją.

Togera — monstriškas jūrų roplys

Manoma, kad Togera yra gigantiškų dinozaurų palikuonis, ko gero, paskutinis iš savo rūšies. Išlikimas veda jį į laukinę kovą. Jo kūnas kinta, išlenda mirtini kaulų spygliai, o iš burnos lekia mirtini energijos srautai. Roplio speciali ataka — atominės ugnies sprogimas. Nors ji suteikia daug žalos, priešininkų ataka neišverčia, tad geriausia ją atlikti apstulbintiems ar kitiems nejudantiems taikiniams.

Kineticlops — gyvos energijos kūrinys

Žvėris iš grynos energijos. Jo kilmė išlieka paslaptimi, tačiau mokslininkai teigia, kad kažkokiu būdu elektra susimaišė su organine gyvybės forma, ko pasekoje gimė keistas organinės masės junginys.

Akis, esanti jo kūno viduryje, turi imunitetą elektros bangoms, kurias skleidžia Kinetiklopso kūnas specialių atakų metu. Liudininkai teigia, kad šių elektrinių žaibų atakos aprėpia visą miestą. Taip jis gali vienu metu kovoti su daug priešininkų.

Raptros — sparnuotas drakonas

Jo speciali ataka primena Togero atominę ugnį. Tačiau sujungus ją su šviesos galia galima atlikti galingą puolimą iš oro. Kaip ir Preytorius, Raptrosas skraidymui naudoja energiją.

Zorgulon — ateivių monstras

Zorgulon atakuoja ateiviška ugnimi, kuri paleidžia mažą būrį NSO, šaudančių nesuskaičiuojamais lazerių spinduliais.

Magmo — gyvas magmos ir uolos padaras

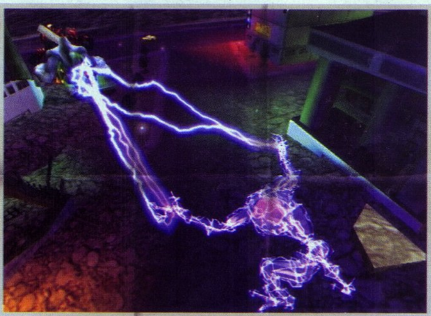
Magmo yra apsaugotas išlydytos karštos lavos. Jis turi keturias rankas ir gilų troškimą išdeginti žemę. Jam paleidus žiaurią ugnikalnio įkvėptą specialią ataką, iš dangaus pradeda kristi lavos kruša. Nukritusios lavos bombos ne tik pažeidžia priešininką, bet ir pakelia jį į orą.

akyse šviestų naujo gyvenimo viltis, jie pažvelgtų vienas į kitą... Bučinys... Salėje plojimai, ekrane titrai. Visi grįžtų namo ir lauktų antrosios dalies. Bet čia ne kinas...

Iš numuštų lėkščių ima veržtis toksinis ateivių kuras, kurio paragavę gyvūnai, robotai, paminklai ir kita velniava (išskyrus žmones) ima virsti baisingomis 100 pėdų ūgio pabaisomis. Laimingi žmonės patraukiami į antrą (iš tikrųjų tai į kokį 65–tą) planą, o pirmame plane įsigalėja monstrai, baisiai trokštantys nužudyti vienas kitą ir tuo pačiu nugriauti dar vieną ateivių nepaliestą megapolį.

VISI LYGŪS, BET KAI KURIE LYGESNI UŽ KITUS

WOTM — tai visiškai bukas beat'em up žanro atstovas, kurio žavesys slypi galimybėje iki pamatų nušluoti miestą, gamyklinį rajoną ar kažką kitką, kas pasimaišys po monstro kojomis.



Kinetiklopso smūgiai labai greiti ir pasiekia toliau esančius priešus. Deja už tai jis moka savo gyvybingumu. Pora rimtesnių smūgių į jo švytinčią akį, ir galime užsakinėti šermenis.

Mūsų džiaugsmui kūrėjai sukūrė dešimt monstrų, pasiryžusių tuoj pat mestis į kovą. Stebina tai, kad žaidime nėra nieko panašaus į normalią siužetinę liniją. Tiesiog pasirenkam monstrą ir einam niokoti miesto bei jame tūnančio kito monstro, neuždavinėdami kvailų klausimų „kas? kodėl? kaip? už ką?". Žaidime nėra treniruočių lygio, o po miestus išmėtyti pagalbos tekstai tik vos vos nušviečia žaidimo ypatybes. Būtent todėl pirmosios žaidimo akimirkos gali atsiduoti kartėliu. Kaipgi taip? Po visų reklamų, plakatų ir filmukų, pasirodo, kad pačiame žaidime nėra nieko panašaus į siužetą ar po įveikto lygio demonstruojamus CG filmukus. Be to, jau antrame lygyje pasiutęs Togera taip iškaršia kailį, kad vėliau į sceną žengiantis Robo47 tik pykšteli iš savo lazerio, ir mes jau lavonai.

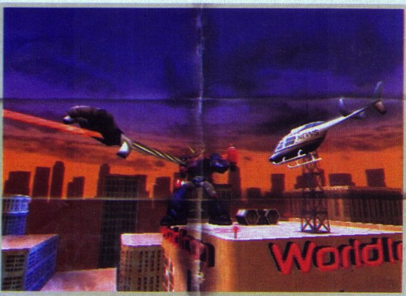
Pagrindiniame meniu nėra jokio monstrų aprašymo, jokio pagalbinio teksto, išskyrus kažkur tarp dešrainių pasislėpusias valdymo schemas. Pasirodo, jog viskas, ko reikia, tai pasirinkti teisingą monstrą.

Kūrėjai išties nuoširdžiai padirbėjo su jėgų balansu, todėl žaidime vieno monstro privalumai kovoje su kitais atsiskleidžia kaip trūkumai. Tokiu būdu WOTM žaidime iš esmės visi lygūs, o žaidėjas priverstas nuolatos ieškoti specifinių būdų, kaip įveikti vieną ar kitą priešininką arba jų derinį.

Nežinia kodėl, ar dėl asmeninių simpatijų, ar tikėdamiesi, kad žaidėjai pradės žaidimus būtent su šiais monstrais, kūrėjai vis tik padarė išimtį. Žaidime yra dvi pabaisos galingesnės už kitas. Tai peraugusi gorila Congar bei jau minėtasis vabzdys, buvęs maldininkas Preytor. Šie padarai pasižymi nerealiu judėjimo bei atakos greičiu. Tiek silpni, tiek galingi artimos kovos smūgiai pas šią porelę labai lengvai derinami ir apjungiami į ilgiausias kombinacijas. Kongaras ir Preytorius puikiai šokinėja, lengvai karstosi pastatais. Tolimos šių veikėjų atakos taip pat žaibiškos ir pavojingos, tad galima drąsiai teigti, kad ši porelė yra tobula, sunkiai nugalima ir visapusiškai pavojinga. Kiti monstrai turi akivaizdžius trūkumus, pavyzdžiui, Agamo arbo Magmo už savo nežemišką jėgą moka greičiu, tad bet kuris silpnesnis, bet greitesnis padaras ne tik lengvai pabėgs nuo šių monstrų, bet ir panaudojęs bloką įsiterps į jų smūgių seriją staigia kontrataka.

Ateivis iš kosmoso Zorgulonas yra puikus kovotojas artimoje kovoje, jo smūgiai tiksliai pasiekia priešą iš bet kokio atstumo. Zorgulono *combo* judesiai griauna ir niokoja visus objektus, ir ne tik esančius priešais, bet ir už nugaros ar iš šonų. Tačiau jei priešas išvengia artimos kovos ir atakuoja Zorguloną, mėtydamas autobusus per porą kvartalų, laukite bėdos. Standartinė Zorgulono šaudymo ataka labai silpna, lėta ir netiksli, o rankos, padedančios apsuptyje, labai kenkia bandant ką nors pakelti nuo žemės. Žodžiu, kūrėjai tikrai pademonstravo savo žinias personažų balansavimo srityje ir tuo pat metu sukūrė dvi tobulas kovos mašinas pradedantiesiems.

Vienintelis trūkumas, kalbant apie monstrus, tai jų kiekis. Jei iš pradžių atrodo, kad 10 monstrų pakanka, po keleto dienų jų stygius ima kankinti. Pirmą kartą įveikę visus lygius su vienu monstru, griebsite kitą, ir žaidimo įveikimui jums pakaks tik 3–4 valandų. Dauginam 10 iš 4 ir gaunam 40 valandų tam, kad vieno žaidėjo režime žaidimą išnarstytume po kaulelį. Žinoma, kiekvienas padaras turi keturis kostiumus, bet tai esmės nekeičia, mat tai vis dar tas pats padaras tik su kitais kailiniais.



Sraigtasparnis — vienas geriausių ginklų. Pirma, jis pats atskrenda mūsų monstrui į rankas, antra, numestas labai gražiai sprogsta, o kartais net padega priešą.

VALDYMAS IR JUDESIAI

Trikampis — sunkus smūgis
Kvadratas — lengva ataka (artima) / šaudymas
X — šuolis (kuo ilgiau laikoma, tuo aukštesnis šuolis), mostas sparnais (skraidantiems monstrams)
R2 — blokas
R1, L1 — slinkimas dešinėn ir kairėn
R1+L1 — taikinio „užrakinimas"
L2 — rankinis taikinio valdymas (žvalgymasis)

MONSTRAS BE OBJEKTŲ

Smūgiai / artima kova

Turite būti arti priešininko, kad galėtumėte smūgiuoti.
Judesiai priklauso nuo krypties. Judesio tipas kiekvienai krypčiai toks pat visuose režimuose.
A — sunkus smūgis (trikampis) be krypties. Kartodamas tai, žaidėjas atliks galingų smūgių seriją.
B — sunkus smūgis (trikampis) + aukštyn. Tai apstulbinantis smūgis. Jo negalima blokuoti, tačiau jis lėčiausiai atliekamas.
C — sunkus smūgis (trikampis) + žemyn. Galingas atbulinis smūgis.
D — lengvas smūgis (kvadratas) + aukštyn. Stūmimas arba smūgis, nustumiantis monstrus ir neišverčiantis jų iš kojų.
E — lengvas smūgis (kvadratas) + žemyn. Smūgis iš apačios, išmetantis auką į orą.
F — lengvas smūgis (kvadratas) be krypties. Greitos atakos mygtukas.

Kiti smūgiai be objektų

Staigus judesys: pirmyn (2).
Trenkimas: trikampis staigiai judant.
Nerimo ataka: pirmyn + trikampis, esant ore.
Žemės ataka: sunkus smūgis (trikampis), kol priešininkas guli ant žemės.

Gynybos judesiai

R2 blokavimui
Laikydami bloką spauskite atakos mygtuką ir atliksite kontrataką.
Kai esate pakeltas į orą, spaudykite mygtukus ir priešininkui mažės energijos stulpelis. Jam nukritus, jis jus paleis.
Kai objektas paleistas į jus, galite panaudoti veiksmo mygtuką (apskritimas) ir pagauti objektus.
Laikydami lazdos stiliaus objektą, žaidėjai gali smūgiuoti juo į mestą objektą ir atmušti atgal.

Specialios atakos

Kad gauti specialią ataką, ją reikia uždirbti ar rasti. Reikia rankioti šviečiančius raudonus galios padidintojus. Norint uždirbti specialią ataką, reikia užpildyti mėlyną energijos stulpelį iki pat mėlynos ir raudonos fazės. Tai galima padaryti renkant mėlynus energijos padidintojus ir naudojant aplinkos objektus (mėtant automobilius, lazdas ir pan.). Kai energija kirs raudoną fazę, gausite specialų judesį. Vienu metu galima atlikti tik vieną specialų judesį.
Galėsite rinktis iš trijų dalykų:
1. Erzindami (select) patekti į „monstrų įniršį". Tada pradeda šviesti monstro rankos. „Monstro įniršio" metu monstras yra šiek tiek stipresnis ir gali greičiau atakuoti. Be to, tuo metu šaudant tolimas atakas, energija nemažėja. Įniršis trunka tol, kol raudonas energijos stulpelis išsinaudoja.
2. Atlikti visų krypčių „minios kontrolės" ataką, kuri trumpu nuotoliu trenkia į daugelį priešų. Turite spausti X ir kvadrato mygtukus tuo pat metu.
3. Atlikti monstro specialų smūgį. Tai nuotolinės atakos, unikalios kiekvienam monstrui. Tuo pat metu spauskite trikampio ir apskritimo mygtukus. Nepamirškite, kad kai kurie monstrai turi papildomą valdymo mechanizmą savo atakoms.

Grumtynės

Kai esate netoli priešininko, spauskite apskritimą.
Pagriebę priešininką, spaudinėkite kvadrato mygtuką ir atliksite griebimo atakas.
Pagriebę priešininką, spauskite trikampio mygtuką ir atliksite vieną sunkų smūgį.
Pagriebę priešininką, spauskite apskritimo mygtuką ir mesite priešininką. Nepamirškite, kad juo galite taikytis į kitą priešininką.
Pagriebę priešininką, spauskite bloko mygtuką ir varžovą panaudosite kaip skydą.
Nepamirškite, kad pagriebus priešininką, jis gali išsunkti jūsų energiją ir pabėgti.

Mano manymu, kelios monstriškos detalės bei funkcija „Susikurk savo monstrą" labai pagyvintų žaidimą. Galbūt kūrėjai baiminosi, kad žaidėjai kurdami savo pabaisas suniokos preciziškai tikslų žaidimo balansą. Tačiau vien tik ši funkcija galėtų pratęsti žaidimo gyvavimą beveik neribotam laikui, be to, pridėtų porą balų galutiniam žaidimo vertinimui. Apie kovos sistemą ir balansą galima būtų kalbėti daug, tačiau nenoriu išsiplėsti, mat prie teksto rasite ir papildomos informacijos, kuri, tikiuosi, palengvins dalią ne vienam pradedančiam kovotojui.

PROTĄ SUNAIKINO – KOVOTI IŠMOKINO

Augalai, gyvūnai, stabai ar šaltojo karo laikais sukurti koviniai robotai, prisiryję žaliojo toksinio kuro, ne tik išauga, bet ir visiškai praranda mąstymo dovaną. Visa, kas lieka monstruose, tai tik laukinis instinktas ir potraukis griauti, niokoti ir žudyti. Kaip ten bebūtų, monstrai puikiai vadovaujasi savo instinktais, t.y. kūrėjų jiems padovanotu DI. Kovos metu mūsų priešininkai nepaliaujamai gudrauja: jie nesigėdydami bėga nuo mūsų, kai reikalai pakrypsta nepalankia linkme, jie puikiai išnaudoja savo privalumus ir mūsų monstro trūkumus. Labiausiai žavinti DI darbo dalis — tai dviejų priešiškų monstrų partnerystė. Jei viename lygyje susiduriame tik su vienu monstru, tai pagrindiniu mūsų uždaviniu tampa numatyti priešo veiksmus ir neleisti jam laisvai keliauti po lygį ieškant gyvybės. Dažniausiai tai nesunkiai pavyksta, mat į bėgantį nuo mūsų monstrą galima visai smagiai mėtyti įvairias nuolaužas, antenas, gaisrinius automobilius ir visas kitas po ranka pakliuvusias detales. Jei sunkiai sužeidus priešininką pavyksta užkirsti jam atsitraukimo kelią, galite manyti, kad pergalė jūsų rankose. Tačiau jei savo priešui leisite laisvai klajoti po lygį, kova gali užsitęsti net iki gero pusvalandžio, ir, ko gero, pranašautų jūsų pralaimėjimą.

Situacija keičiasi, kai lygyje jūsų laukia du monstrai. Dažniausiai ataką jie pradeda tuo pačiu metu, tačiau pirmasis paragavęs mūsų kumščio iškart leidžiasi į kelionę ieškoti sveikatos. Tuo tarpu antrasis monstras įkyriai kiša savo kuprą po mūsų smūgių kruša, taip neleisdamas persekioti leisgyvio partnerio. Šis komandinio žaidimo elementas labai erzina, tačiau tuo pat metu ir žavi, nes gan primityvus žaidimo DI priverčia žaidėją mąstyti daugiau, sprendimus priiminėti greičiau ir rizikuoti labiau. Tai dar vienas pliusas į kūrėjų kraitį — už genialumą paprastume.

MONSTRAI, GELŽBETONIO BLOKAI IR ARMATŪROS

Kalbant apie žaidimo grafiką, sunku pasakyti, ar ji graži, ar negraži. Tačiau galima drąsiai teigti, kad viskas padaryta gerai ir teisingai, o svarbiausia, kad viską, ką mėnesių mėnesiais statė kūrėjai, mes lengva ranka galime sugriauti.

Dėl pačių monstrų abejonių lyg ir nekyla. Kongaras, Kinetiklopsas ar Preytorius WOTM žaidime atrodo daug gražiau ir tikroviškiau, nei jų analogai prieš kelias dešimtis metų, pasirodę milijonus surinkusiuose filmuose. Kiekvienas monstras puikiai detalizuotas, judesiai animuoti nepriekaištingai, ir kartais net susimąstydavau, kokio dydžio komanda dirbo prie monstro, kuris pats vienas galėtų pretenduoti į bet kurio žaidimo superdidvyrio rolę. Tam tikro gyvumo į monstrų gyvenimą įneša ir papildomi kostiumai. Kiekvienas monstras turi keturias skirtin-

Galutinė autobuso stotelė... Ultra V galva.

gas išvaizdas, ir jei Robo47 pakeičia tik spalvą, tai Preytorius pasikeičia iš esmės, pavyzdžiui, iš maldininko pasiverčia į skruzdėlę ir pan. Tačiau kostiumai įtakoja tik išvaizdą, nes monstrų gebėjimai, greičio, jėgos ir kiti faktoriai nekinta.

Kalbant apie aplinką, mane nuliūdino tik vienas aspektas — poliarinė naktis. Visi įvykiai vystosi naktį, o akys labai ilgisi šviesių ir saulėtų vaizdų, kuriuos taip puikiai pavaizduoja naujos kartos konsolės. Antra vertus, grafinis žaidimo varikliukas nešykšti puikių... ne, ne puikių, o tiesiog pačių geriausių visų laikų specialiųjų efektų. Aš kalbu apie ryškius sodrius sprogimus, kurie nušviečia žaidimo lygį sprogus mestam automobiliui ar pro šalį skriejusiai raketai. O ką jau ir bekalbėti apie sprogimus, kai subyra benzovežis arba, dar geriau, aerouoste stovėjusi degalų cisterna. Tokiais momentais žavi ne tik viską suryjančios liepsnos, bet ir juodi, tiršti, lipšnūs dūmai, kurie atrodo taip tikroviškai, kad nevalingai kambaryje pajunti degėsių kvapą. Žaidime netrūksta ir toksinį kurą simbolizuojančios sintetinės salotinės spalvos, kuri, kaip bebūtų keista, puikiai dera prie gan pilkos aplinkos. Patys miestai nėra fotorealistiški, tačiau visi lygiai puikiai apšviesti, namai pasipuošę reklamomis, miesto gatvėmis važinėja transportas ir laksto iš baimės paklaikę žmonės. Smulkių detalių gausa iškart išduoda lygio dislokacijos vietą.

Smagiausi dalykai prasideda, kai mūsų monstras ima siautėti. Žaisdamas WOTM, aš supratau, kad pirmą kartą gyvenime žaidžiu žaidimą, kuriame galima nugriauti viską. Sakydamas viską, omenyje turiu ne porą namų ir kaminą, o VISKĄ, absoliučiai VISKĄ, prie ko galima prieiti. Tai ir yra žaidimo vinis. Be to, griaudami namus mes lengva ranka stveriame jų nuolaužas, ante-

Greitas būdas laimėti. Laiku ir vietoj nuverstas pastatas griūdamas palaidoja apačioje esančius monstrus, jie žūna nepriklausomai nuo to, kiek turėjo gyvybės.

Žaidžiant dviese į lygį dar galima įleisti ir keletą DI valdomų monstrų. Patikėkite, po lygį besibastantys DI monstrai ne kartą pakeis jūsų grumtynių eigą. Tiesa, monstrų kiekis lygyje beveik neįtakoja kadrų sekos greičio ar žaidimo išvaizdos.

nas, vandens bokštus ar būdeles su varikliukais liftams ir metame visą šį gėrį savo oponentams. Pastvertus daiktus galime ne tik mėtyti, bet ir panaudoti kaip milžinišką kuoką. Pavyzdžiui, plieninės dangoraižių pertvaros smūgis ne tik akimirksniu „išjungia" mūsų priešininką, bet ir be vargo nugriauna solidų dangoraižį.

O dabar desertas. Pabandykite spėti, kiek tokių visiškai nuniokojamų lygių yra žaidime? Ogi visi 13! Mažai? Na, ne... Man taip neatrodo. Trylika puikiai detalizuotų ir visiškai sunaikinamų pasaulėlių, kuriuose savo dienų galo laukia tuntas bėgiojančių ir klykiančių žmogeliukų, malūnsparniukų, tankiukų ir t.t. Puikūs efektai, ir jokios žalos kadrų sekai. Aš neįsivaizduoju, ko daugiau galėtų norėti žmogus su pulteliu.

DAR DERĖTŲ PRIDURTI...

Kad žaidimo garso takelis šiuolaikinio žaidėjo ausiai gali skambėti kiek neįprastai. Iš esmės tai ta pati muzika, kuri prieš gerus 30 metelių grojo kone kiekviename vakarų kino teatre. Chaotiškas orkestrinės muzikos skambesys ir specialieji žaidimo garso efektai puikiai dera tarpusavyje ir susimaišo į vieną garsų kakofoniją, kuri tampa neatsiejama žaidimo dalimi ir prašosi pagarsinama. Visas šis triukšmas nesužavės žmonių, nematančių vaizdo ekrane, tačiau tik pažvelgęs į ekraną bet kuris skeptikas sutiks, kad garsas — puikus.

Žaidimo minusą — trumpaamžiškumą, dalinai kompensuoja dviejų žaidėjų režimas. Turbūt nesuklysčiau sakydamas, kad kurdami WOTM Incog mąstė apie vakarėlius, kurių metu krimsdami spragėsius visi linksminsis žaisdami būtent šį žaidimą.

Dviejų žaidėjų režime yra kelios skirtingos žaidimo rūšys ir keli atrakinami papildomi mini žaidimai. Svarbiausia, kad kautynės vyksta naudojant split-screen funkciją, kur kiekvienas žaidėjas mato savo monstrą ir gali laisvai klajoti po visą milžinišką lygį. Tačiau žaidėjams suartėjus, žaidimas, išlaukęs tinkamo momento, panaikina langų suskaldymą, ir tuomet jau kova vyksta kaip įprastame fighting žanro žaidime. Norėtųsi pagirti kūrėjus už puikų šios ganėtinai rizikingos idėjos įgyvendinimą.

Jeigu atvirai, tai visas VA kolektyvas laukia antrosios žaidimo dalies (žinoma, jei tokia bus). Tikimės, kad ateityje kūrėjai įdiegs keletą naujovių, kurių stoka verčia WOTM truputį monotonišku. Tačiau pažvelgus iš kitos pusės, War of the Monsters — kol kas vienintelis savo kategorijos atstovas PS2 pasaulyje, ir, mano manymu, tai viena geresnių dovanų, kurią Amerika galėjo padovanoti ir padovanojo Europai.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	7
GRAFIKA	9
GARSAS	8
VALDYMAS	8

IŠVADA

Klasikiniai monstrai, visiškai nugriaunami miestai, klykiantys žmogeliukai ir puikus garso takelis. Žaidimas privalo būti visų klasikinių filmų gerbėjų bei linksmų vakarėlių su PS2 konsole mėgėjų kolekcijoje.

8 Total Destruction

Artojas

INTERVIU SU WAR OF THE MONSTERS KŪRĖJAIS

Interviu su kūrimo skyriaus direktoriumi Maiku Giamu ir prodiuseriu Dylanu Džobe

Kas įkvėpė sukurti tokią žaidimo išvaizdą?
Maikas Giamas: Išvaizda gimė iš kelių skirtingų šaltinių. Mums buvo didžiulis iššūkis apjungti viską: nuo 50-ųjų mokslinės fantastikos iki gigantiškų japoniškų robotų ir monstrų. Daug įtakos turėjo ir to laikotarpio filmų plakatai, naudojantys daugybę pagrindinių spalvų, aštrių ir ryškesnių nei tikrovėje tonų.

Papasakokite apie žaidimo aplinkas ir atakas.
Dylanas Džobe: *War of the Monsters* žaidime viską galima suniokoti ir su viskuo sąveikauti. Kiekvienas pastatas, kiekviena mažytė mašinytė priklauso jums. Tai ne tik atitinka monstrų filmus, bet ir prisideda prie pačio žaidimo. Pirmiausia tai amunicija: sunaikinus pastatą jo sijas galima naudoti mūšiui.

Sugriovus pastatus pasikeičia „kovos laukas" ir pačių grumtynių principas. Jei tame pačiame lygyje dalyvausite keliose grumtynėse, išvysite, kad jos labai skirsis priklausomai nuo to, kurie pastatai sunaikinti. Žaidimo strategija ir taktika kinta iš mūšio į mūšį, todėl žaidimą verta žaisti ne vieną kartą.

Kokią rolę žaidime atlieka „bosai"?
D.D.: Vieno žaidėjo režime pagrindinė istorija vystosi remiantis 50-ųjų ir 60-ųjų monstrų filmų tematika. Kariaujate su monstrais, robotais, NSO ir armija, o jų tarpe išmėtytos kovos su bosais. Tai padeda žaidėjui išmokti žaidimo mechanikos, reikalingos keliauti toliau. Smagūs ir netikėti intarpai tik paaštrina vieno žaidėjo režimą.

Kuris monstras jums labiausiai patinka?
D.D.: Mes bandėme pateikti platų veikėjų spektrą. Jie skiriasi tiek savo išvaizda, tiek žaidimo galimybėmis. Kai kurie viekėjai yra lėti, tačiau jų smogiamoji galia didžiulė, tuo tarpu kiti yra super greiti. Bandėme sukurti gerą veikėjų balansą, kad žaidėjai tikrai turėtų iš ko pasirinkti. Mano mėgiamiausi yra Ultra V ir Robo47, nes aš esu japoniškų TV serialų ir filmų apie robotus gerbėjas.
M.G.: Man prie širdies Ultra V, kadangi aš užaugau su serialais apie robotus: *Ultra Man, Shogun Warriors* ir kitais. Specialiosios atakos taip pat fantastiškos: į priešininkus Ultra V paleidžia savo kumštį su grandine. Tai, ko gero, pati dinamiškiausia žaidimo ataka.

Kuo ypatingas *War of Monsters*?
M. G.: Jame susijungia galinga fantazija su pažįstamais ironiškais vaizdais bei džiuginančiu „geimplėjumi". Kartu jis yra gilesnis, nei galima būtų tikėtis iš tokio tipo žaidimo. Nereikia mokytis ilgų mygtukų kombinacijų — kovos sistema remiasi vaizdu. Pavyzdžiui, sunkvežimis su degalais gali sukelti didžiulį sprogimą, milžiniškas strypas, rodos, gali pasitarnauti kaip gera lazda, taigi žaidėjas visu tuo ir pasinaudoja.

Kas jus labiausiai džiugina, kai patys žaidžiat *War of the Monsters*?
M.G.: Džiaugiuosi tuomet, kai sėduos žaisti žmogumi, kuris dar nematė šio žaidimo ir atranda sau kažką naujo. Pavyzdžiui, mano draugas žaisdamas pasiėmė stulpą ir persmeigė juo priešininką. Aš jam nesakiau, kad taip galima padaryti, tačiau buvo puiku, kai jis tai atrado. Daugelyje žaidimų jus matote daiktus, kuriuos galėtumėte panaudoti, tačiau tai neįmanoma. *War of the Monsters* žaidime jei manote, kad galite kažką paimti ir panaudoti kaip ginklą, jūs iš tiesų galite tai padaryti.

Žmonės, kurie sukūrė *War of the Monsters*...

Na štai, prireikė ragų, o pardavėjas teigia, kad jų jau nebeturi... Žmonai įklijavo ar kaip?

BIG MUTHA TRUCKERS

UŽ GREMĖZDIŠKO SUNKVEŽIMIO VAIRO

KŪRĖJAS: Eutechnyx
LEIDĖJAS: Empire
PARDUODAMA: nuo 2003-01-24

Žaidimų pasaulyje sunkvežimiai — retenybė. Pasirodę beveik vieninteliame smagiame, bet gėdingame 18 Wheeler žaidime, išdidieji sunkvežimiai daugiau į PS2 valdas nevažiavo. Empire nusprendė pralaužti ledus ir įžengti į dyzeliu dvokiančią areną su savo skambaus pavadinimo žaidimu Big Mutha Truckers. Paskutinį sykį giliai įkvepiame gryno oro ir šokame į sunkvežimio kabiną.

Šeimos verslo vardan

Vargšė senoji Ma Džekson tampa per sena valdyti šeimos verslą gerai parinktu pavadinimu „Big Mutha Truckers". Ji sukviečia keturis savo vaikus ir duoda jiems šešiasdešimt dienų, per kurias jie turi surinkti kuo daugiau pinigų, terorizuodami Hick State apygardą. Taisyklė viena: kas daugiau uždirbs, tas ir perims verslą.

Turite rinktis iš labai spalvingų ir skirtingų veikėjų: Kletuso, Raukuso, Erlo ir, kaip privaloma žaidimuose, didžiakrūtės merginos Boby Sju. Žaidimui nėra jokio skirtumo, kurį veikėją pasirinksite, mat pasikeis tik kabinos vidus ir aplinkinių požiūris :).

Pasirinkę savo herojų, gaunate paaiškinimus iš Ma Džekson ir išlekiate. Važiuoti pradedate jau turėdami krovinį ir nuo jūsų priklausys, kur važiuosite jį parduoti. Miestų nedaug, tačiau žemėlapis yra įspūdingai didelis. Atsidūrę mieste ne tik galėsite pirkti ir parduoti prekes, bet ir tobulinti savo sunkvežimį garaže, įdėdami efektyvesnius stabdžius, turbo pagreitintojus ir panašius dalykėlius. Galima aplankyti ir barą, kuriame turbūt sugebėsite pralošti automatui, arba galite iš vietinių ryklių pasiimti paskolą. Svarbiausia, kad barmenė jums suteiks užuominų, kokia prekė kuriame mieste šiuo metu populiari, bei duos specialias misijas.

Big Mutha Truckers rasime du žaidimo režimus: pagrindinį Trial By Truckin ir Mission, kuriame galėsite iš naujo pereiti misijas, duotas pagrindiniame žaidime. Gaila, kad kūrėjai neįdėjo paprastų lenktynių ar laiko iššūkių, tačiau varžybų su kitais sunkvežimiais tikrai nestokosite pagrindiniame žaidime.

Pataisykit sunkvežimį!

Be prekybos, svarbiausia žaidime nepamiršti rūpintis savo sunkvežimiu: kartas nuo karto jį pataisyti, patobulinti. Norėdami greitai „apgreidinti" savo mašiną, galite kreiptis dėl paskolos, tačiau ją reikės greitai atiduoti, taigi turėsite skubiai uždirbti nemažą sumą. Jei nepajėgsite sumokėti skolos, jūsų sunkvežimį užpuls vietinė beisbolo komanda ir gerokai jį aplamdys, jei ir toliau vengsite grąžinti

Iš pirmo žvilgsnio „pasaulio“ žemėlapis mažokas, tačiau iš tiesų miestus skiria solidus kilometrų kiekis.

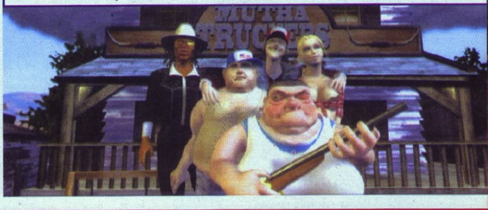
Big Mutha Truckers

sunkvežimių vairavimas

Kai kuriems veikėjams įvaizdis svarbiau, nei mamos biznis...

Pora staigių posūkių, ir baikeris–alpinistas–gimnastas–kamikadzė voliosis pakelės dulkėse.

Graži mūsų šeimynėlė...



pinigus žaidimas baigsis. Protingiau būtų pradėti nuo paprastos prekybos ir uždirbti pakankamai pinigų. Prekybos sistema gan paprasta, bet efektyvi, tad pinigų gausite nesunkiai. Tik nepamirškite, kad kiekvienas apsilankymas mieste užima vieną dieną, tad jums reikia anksti išsiaiškinti, kokie miestai ką pardavinėja, kad efektyviai išnaudotumėte turimas 60 dienų.

Be taisymų ir tobulinimų, garaže galite atlikti dar du dalykus: vieną svarbų, kitą įdomų. Svarbu yra nepamiršti pasirinkt tinkamą priekabą, nuo kurios priklauso gabenamų produktų asortimentas. Galite rinktis paprastą priekaba, šaldytuvą ar cisterną. Produktai, savo ruožtu susikirstyti pagal šias priekabas. Įdomus dalykas garaže — sunkvežimio puošimas. Galite išsirinkti lipduką, kuris bus užklijuotas ant sunkvežimio, arba patys jį nusipiešti.

Žaidimas nėra vien prekyba ir sunkvežimio priežiūra. Gaunate apdovanojimus už įvairias lenktynes, kurias pasiūlo kiti sunkvežimių vairuotojai, taip pat neblogai uždirbate iš misijų. Teks pakovoti ir su vietine policija (tiesą sakant, pareigūnus teks susprogdinti, kad kažką gautumėte), o jei sunervinsite baikerius, šie puls jus persekioti. Scenos, kai koks baikeris ropščiasi ant lekiančio jūsų sunkvežimio, o jūs jį turite numesti, labai smagios.

Pasižvalgom

Big Mutha Truckers išvaizdą sunku nuvertinti: miestai ir jungiamųjų kelių peizažai atrodo išties šauniai. Kartais smarkiai nukrenta kadrų greitis, tačiau ne tiek dažnai, kad sugadintų žaidimą. Vienintelis nuviliantis dalykas tas, kad dėl nelabai patogių kameros kampų negalima pilnai pasigrožėti pralekiančiais peizažais. Galima rinktis iš keturių kameros padėčių, tačiau nors trečiojo asmens vaizdas yra patogiausias, kartu jis labai keistas ir apribojantis. Įsijungti kabinos vaizdą verta tik dėl to, kad apžiūrėtumėte pagal veikėjų asmenybes atitinkančius interjerus :).

Sunkvežimių valdymas pradžioje yra nepatogus, tačiau prie jo greitai priprantama — tereikia išmesti automobilio vairavimo mintis iš galvos. Deja, negaliu pasakyti, kiek tikroviškai sukurtas sunkvežimių vairavimas (C kategorijos trūksta :)), tačiau vairuoti šiuos griozdus gan smagu. Žaidime reikia tik kontroliuoti besisukinėjantį ir besimėtantį sunkvežimio galą, tačiau tai, pasirodo, nėra taip paprasta, kaip suvaldyti besimėtantį automobilį. Tikras sunkvežimių simuliatorius :).

Pakeisk stotį!

Visi pasivažinėjimai sunkvežimiais nebūtų tokie smagūs be trypčiojančios muzikos. Šioje srityje Big Mutha Truckers norėtų rungtis su GTA 3 — muziką renkamės pagal radijo stotį. Žaidimo balsų įgarsinimas labai įdomus, pilna įvairių linksmų frazių. Tiesa, nenustebkite, kad veikėjai šneka praktiškai nejudindami lūpų :).

Geriausias sunkvežimio vairuotojas

Liūdnoka tai, kad pradedantiesiems vairuotojams iki pergalės žaidime teks ilgokai pakeliauti. Nuolat važiuodami ir uždirbdami pinigus, galvosite, kad viskas gerai, tačiau aplankę Ma Džekson išvysite, kad esate paskutinis. Nesmagu ir tai, kad pradžioje žaidimas lyg ir „kabina“, tačiau ilgainiui jam neužtenka įvairovės, kad išlaikytų dėmesį ir smagumą. Kaip bebūtų, Big Mutha Truckers yra išties originalus žaidimas, kurį sunku su kuo nors palyginti. Galbūt jis netaps metų žaidimu, tačiau kito tokios koncepcijos žaidimo kol kas nėra. Pasiraitokite rankoves ir išdrįskite sėstis už sunkvežimio vairo. Bus smagu.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	8
GARSAS	8
VALDYMAS	8

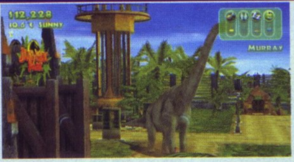
IŠVADA

BMT – išskirtinis žaidimas, suteikiantis unikalių vairavimo ir prekybos įgūdžių. Įdomumas palaipsniui mažėja, tačiau pradinio azarto turėtų užtekti visam žaidimui.

8

**uck

Didelis „muthatruckeris“ Ryčka



OPERATION GENESIS
JURASSIC PARK

Kai svajonės tampa realybe

KŪRĖJAS:
Razorworks Studios
LEIDĖJAS:
Empire
PARDUODAMA:
nuo 2003-04-04

Džonas Hamondas turėjo unikalią svajonę — pastatyti dinozaurų parką. Kas iš to išėjo, galėjote išvysti Jurrassic Park trilogijoje. Kaip ir priklauso didiesiems filmams, visus Hamondo kūrinius lydėjo videožaidimai. Tačiau iki šiol nebuvo nei vieno apie pačią „Juros Periodo Parko" idėją — dinozaurų parką. Jurassic Park: Operation Genesis — tai jūsų galimybė įgyvendinti Džono svajonę — pastatyti dinozaurų parką.

Jurassicsity

Jurassic Park: Operation Genesis yra teminio parko statybos ir valdymo simuliatorius, vadinamasis „dievo žaidimas". Žaidimas vertas dėmesio ir pagarbos jau vien dėl savo žanro; tokius žaidimus konsolėse matome taip pat dažnai, kaip ir dinozaurus zoologijos sode :).

Norėdami praplėsti žaidimą ir padaryti jį patrauklesniu žaidėjams, nepratusiems prie parkų statybos žaidimų, kūrėjai įtraukė ir papildomus misijomis paremtus režimus. Šie režimai turėtų patikti abiejų tipų gyvūnų mylėtojams: mėgstantiems fotografuoti gyvūnus arba besiveržiantiems šaudyti į juos.

Parkų statyba vyksta dviem režimais. Galite keliauti per seriją misijų arba žaisti Operation Genesis režimą, kuriame esate laisvi ir galite statyti savo svajonių parką. Nepaisant to, kuriame režime žaidžiate, pagrindinis žaidimo dėmesys skirtas svarbiausiam atrakcionui — dinozaurams.

Kaulų medžioklė

Jei tikitės, kad lyg niekur nieko pradėsite žaisti ir rinksitės dinozaurus iš sąrašiuko, smarkiai klystate. Nuoširdžiai patariame nepulti stačia galva į patį žaidimą, o pereiti apmokymus. Darbas su dinozaurais yra visiškai netradicinis. Jie nedalinami už dyką.

Pradžioje turite išsiųsti paleontologų komandas į skirtingus pasaulio kampelius ieškoti fosilijų — dinozaurų kaulų. Iškasenų vietos, kur galima rasti tam tikras dinozaurų rūšis, skiriasi, o tai palengvina dinozaurų ieškojimą. Kaip bebūtų, tai lėtas procesas, kuris ne visuomet duoda norimų rezultatų. Alternatyva kasinėjimams yra fosilijų rinka, kur išleidę didžiulę pinigų sumą galite įsigyti reikiamus kaulus. Pradžioje kasinėjimai bus labai vertingi, nes džiaugsitės suradę bet ką, tačiau vėliau daugiau dėmesio teks skirti fosilijų rinkai ir „medžioti" vieną ar kelis trūkstamus kaulus.

Į laboratoriją

Suradę kaulus, galite su jais daryti du dalykus: parduoti rinkoje jei nereikia, arba nusiųsti į laboratoriją, kur iš jų bus ištraukta DNR. Kaskart iš kaulo ištraukę DNR, padidinate turimą tam tikros rūšies dinozauro DNR seką. Kai seka pasiekia 50% , šį dinozaurą galite veisti parke. Tačiau labai svarbu surinkti visą 100% DNR sekos, kitaip dinozaurai ilgai negyvens.

Norime perspėti, kad ieškoti fosilijų ir kurti tinkamas DNR užtrunka ilgai, be to, tai reikalinga kiekvienai naujai dinozaurų rūšiai. Pradžioje šį laiką galima „užmušti" statant parko tvoras ir takelius, tačiau statybose viso laiko nepraleisite, mat nebeliks pinigų. O kur dar išlaidos naujų struktūrų ir atrakcionų tyrimams? Teks palaukti, kol atsiras pakankamai lankytojų, norinčių pažiūrėti dinozaurus. Nesitikėkite staigiai išvysti išdykaujančių stegozaurų bandą — šis žaidimas kantresniems žaidėjams.

Dinozaurų mama

Išgavę reikalingą DNR seką, galite statyti inkubatorių (dinozaurų perykla :)) ir pradėti „gaminti" dinozaurus. Jie labai brangūs, tad pradėsite tik nuo kelių gyvūnų. Tik turėdami pastovias didesnes pajamas, galėsite džiaugtis dinozaurų bandomis. Išvestų dinozaurų negalima palikti vienų. Jų valdymas susideda iš kelių svarbių dalykų. Pirmiausia reikia atskirti žolėdžius ir mėsėdžius dinozaurus, kad pastarieji nesuėstų pirmųjų. Taip pat reikia pasirūpinti, kad jie turėtų pakankamai maisto ir vandens: turite sukurti medžius, ežerus ir automatinio maisto padavimo aparatus. Dinozaurai kartais ir suserga, tad reikės išradinėti vakcinas ir skiepyti juos nuo ligų.

Ne Simpark

Jei teko žaisti *PC* statybų ir valdymo žaidimus, čia galite pasigesti struktūrų ir atrakcionų — jų nėra tiek daug, kaip *PC* žaidimuose. Turite maisto kioskus, restoranus, žiūrėjimo platformas bei kitus pramogų ir aptarnavimo sferos statinius. Įdomu tai, kad lankytojai yra suskirstyti į grupes, o norėdami kuo geriau juos aptarnauti bei suteikti dides-

ni malonumą, turėsite išsiaiškinti jų poreikius. Viskas gan paprasta: turime keturias lankytojų grupes, mėgstančias skirtingų rūšių pramogas. Vieniems patinka žaismingi dinozaurai, kiti trokšta aštrių pojūčių, treti parke ieško autentiškumo, o likusiems vis tiek. Lankytojų poreikiams patenkinti reikia imtis atitinkamų priemonių: kurti specialius dinozaurų aptvarus, stebėjimo vietas, suteikti joms skambius pavadinimus ir panašiai.

Didžiausias dėmesys žaidime vis tik skirtas dinozaurams, o parkas yra tik pajamų šaltinis, kad galėtumėte statyti ir mėgautis šiais ropliais.

Per žingsnį nuo dinozauro

Dinozaurų stebėjimui žaidimas suteikia daug galimybių. Galite išrasti ir pasistatyti kelias struktūras, leidžiančias atsidurti labai arti dinozaurų.

Safari kelionės leidžia lankytojams pasivažinėti dinozaurų aptvaruose, o jums galima valdyti patį automobilį ir netgi fotografuoti dinozaurus. Taip pat galite paskraidyti oro balionu ir pamatyti viską iš viršaus (baliono valdyti negalima, tad nepamirškit išsitraukti fotoaparato). Galiausiai bet kada galite šokti į sraigtasparnį, paskraidyti po savo valdas, užmigdyti sergančius dinozaurus arba užmušti siautėjančius plėšrūnus.

Visi žaidimo dinozaurai yra sumodeliuoti 3D aplinkoje ir labai gražiai atrodo. Jų judesiai ir elgesys tikrai primena filmuose matytus roplius. Patys parkai, priešingai, yra gan standartiniai ir niekuo neišsiskiria.

Nuotykių ieškojimas

Be parko statybos, žaidime galima įvykdyti seriją misijų, kurios skirstomos į dvi kategorijas: fotografavimą ir dinozaurų medžioklę. Fotografuojant dinozaurus turite keliauti po parką ir išfotografuoti ribotą kadrų skaičių. Nuotraukos yra vertinamos pagal matomų dinozaurų rūšių skaičių kadre, rūšių naujumą (ar jau yra tokių nuotraukų) ir pačių nuotraukų kompoziciją.

Misijos šiek tiek pavojingos, nes mėsėdžiai dinozaurai kartais atakuoja automobilį, tačiau iš principo tai ramus žaidimas. Trumpai tariant, „gamtininko nuotykiai".

Medžiojimo misijos visiškai priešingos. Jų metu parkas atsiduria katastrofos režime, o jums tenka skraidyti sraigtasparniu ir nukauti šėlstančius dinozaurus. Šios misijos daug sunkesnės, nei „fotosesijų" organizavimas: čia ribotas laikas, o pataikyti iš skrendančio sraigtasparnio tikrai nelengva. Didelius mėsėdžius nukausite be sunkumų, tačiau šaudyti į mažučius greitai lakstančius driežiukus — velniškai sunku.

Vienas iš misijų trūkumų tas, kad jos iš fotografavimo keičiasi į medžioklę, be to, turite būtinai pabaigti vieną misiją, kad atrakintumėte kitą. Žmonės, kuriems patiks vieno tipo misijos, gali baisiausiai susinervinti dėl tokios struktūros. Kūrėjai išties galėjo palengvinti mums gyvenimą ir atskirti šių misijų sekas.

Kalbant trumpiau, Jurassic Park: Operation Genesis — savitas ir įdomus žaidimas, beveik neturintis analogų konsolėse. Vienintelis dalykas, kuris neleidžia žaidimui drąsiai prognozuoti didžiulės sėkmės — jo žaidėjo tipas. Šis žaidimas sudomins tikrai visus, tačiau labiausiai patiks ir įtrauks tuos, kurie turi daug kantrybės ir myli dinozaurus. Netipiškas PS2 žaidėjo paveikslas, ar ne? Ką gi, laužysime stereotipus :).

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	7
GARSAS	7
VALDYMAS	8

IŠVADA

Dar vienas bandymas įtraukti parkų statybos žaidimą į PS2 gretas, panaudojant žymiąją Juros Periodo Parko idėją. Šį kartą idėja pavyko.

8 Dino

Dinozaurų mama Ryčka

SHREK SUPER PARTY

Tikra Šventė

KŪRĖJAS: Mass Media
LEIDĖJAS: TDK Mediactive
PARDUODAMA: nuo 2003-02-14

Kartą karalystėje gyveno nesuprastas ogras (milžinas, kitaip tariant), gražuolė princesė, vienišas visų atstumtas asiliukas, tylenis egzekutorius, gerasis plėšikas ir vietinis lordas. Kiekvienas jų turėjo savus norus. Šrekas buvo išskirtinis, susilaukdavo daug ir bjauraus dėmesio, todėl jam tereikėjo ramybės ir vienatvės. Princesė Fiona laukė „savo tikrosios meilės", kuri išgelbėtų ją nuo drakono. Donkis tiesiog norėjo gero ištikimo draugo. Telonijui būtų pravertusios ilgos atostogos tropikuose. Monsinjoras Hudas troško savo norą atiduoti žmonėms. Na, o lordas Farkuadas taip pat norėjo savo norą kai kam atiduoti... hm... paršui.

Kai karalystėje prasidėjo tyli, tačiau vis gilėjanti depresija, lordas nusprendė surengti turnyrą žmonėms pralinksminti. Man, užburtajam veidrodžiui, didelė garbė teisėjauti šiose nuostabiose varžybose, be to, netyčia atskleidžiau varžytinių tikslą — kuo daugiau surinksi spalvotų vabalų, tuo daugiau gausi taškų. Dalyvis, surinkęs didžiausią vabalų sulčių kiekį, laimi žaidimą. Statymai yra dideli, bet nugalėtojas bus apdovanotas savo noru!

Mano paties balsas šiame turnyre, nenoriu girtis, bet skamba puikiai. Aš kalbu iškilmingai ir labai linksmai, taip dar labiau keldamas žmonių nuotaiką. Gaila tik vieno — man leidžiama kalbėti tiktai pranešant rungties pavadinimą, nugalėtoją bei pažeidimus.

Mūsų karalystė yra didelė, labai graži ir išskirtinė. Didžiuojuosi pranešdamas, kad visi mūsų gyvūnai, žmonės ir visa, kas kruta, yra didžiagalviai. Taaaip! Kūnai maži, tačiau kokios galvos! Tai mums kompensuoja fizinį stygių ir prideda daugiau smegenų. Be to, mes taip gerai animuoti, kad net akį veria. Mes gražūs ir tvarkingi, turim spindinčias šypsenas ir mimikas.

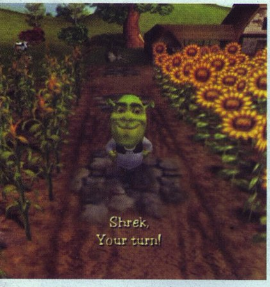
Atėjo laikas pranešti, kaip vyks šis turnyras. Klausykite, žmonės!

Dalyviai pradės nuo miesto centro ir pasirinks vieną iš penkių galimų kelių, vedančių į pilį, fermą, pelkes, drakono kalėjimą ir gamtą. Tada jau prasidės tikras žaidimas. Lordas sumanė, kad varžytinės turi vykti kaip stalo žaidimai: reikia mėtyti kauliukus, eiti langeliais ir dalyvauti daugybėje mini žaidimų. Tik čia vietoj žaidimo kauliuko mėtome kamuoliuką ant kvadrato, suskirstyto į skaičiukais pažymėtus laukelius. Dalyvis meta kamuoliuką, o šiam nukritus ant tam tikro langelio, matome, kiek reikia nueiti pasirinktu keliu. Argi ne genialu?! Be to, aš minėjau mini žaidimus. Tiesą sakant, visas mūsų turnyras sudarytas iš mini žaidimų. Cha, cha! Dar kartą pakartosiu: tai — išradinga mintis. Tuo metu, kai kitose karalystėse rengiamos RPG, platformų ar šaudyklių varžybos, mes turime savo turnyrą.

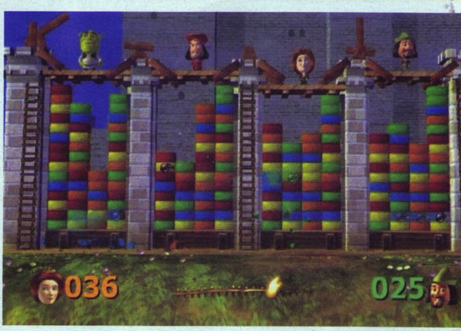
Kadangi daugiau nėra apie ką pranešti, supažindinsiu su mini žaidimais. Juos kūrė patys linksmiausi karalystės žmonės, tad įvertinkite jų darbą.

Mini žaidimai

Barrel Rollers — užsilipus ant statinės reikia ridenti ją kojomis ir važinėti ant riterių, murkdant juos į purvą :).
Spilt Milk — į priešus mėtysite pieno maišelius, o patys išsisukinėsite nuo jų.
Castle Crumble — čia teks atmušti kamuolius į priešų sienas, kurios subyra po taiklaus pataikymo.
Scooter Scramble — motociklu (nebloga viduramžių transporto priemonė?) lėksite ilgais pilies koridoriais, tačiau būtina aplenkti kliūtis.
Royal Ropes — atšokdami nuo ringo gumos rinksite viduryje esančius kristalus.
Brick Blasters — sprogdinsite spalvotus akmenis ir taip padėsite platformai nusileisti žemiau.
Hidden Treasures — atidarinėsite skrynias, kad surasti kuo daugiau brangenybių.
Bowl me over — kapinėse iš magijos šaudysite į priešus ir skubėsite rinkti kristalus.
Brimstone Bridge — reikia kuo greičiau prabėgti degantį ir kupiną pavojų tiltą.
Dragon's Breath — ilgame koridoriuje bėgsite nuo drakonų ugnies aplenkdami kliūtis.
Gem maze — bėgiojant po labirintus teks surinkti daugiausiai brangakmenių.



Shrek Super Party
mini žaidimų kolekcija



Hoping Helmets — mėtysite šalmus į priešus, stengdamiesi išvengti jų atakų.
Swinging Wires — reikės ilgiausiai išsilaikyti ant lynų, krentančių iš viršaus, kad nepanirti į vandenį.
Paddle Pushers — sėdėdami ant krokodilo privalėsit greitai irkluoti, kad pasiekti reikiamą vietą.
Fly Candy — gaudysite muses ir saugositės gyvačių.
Swamp Slalom — kanoja teks praplaukti kuo daugiau stulpų.
Sticky Tongues — liežuviais gaudysite vabalus.
Food Fling — su katapulta mėtysite daržoves į griuvėsių vidurį.
Peashooters — į krentančias pupas spjaudysite kamuoliukus.
Chick magnet — gaudysite kiaušinius.
Onion Rings — viskas, kaip tenise, tik vietoje kamuoliuko — svogūnai.
Petal Plucker — su vabalo pagalba skleisite spalvotas dujas, kad nuspalvintumėt ant gėlės nusileidusias bites.
Trought Dunk — su kamuoliu taikysitės į taikinį, o patys atsidūrę taikinio vietoje privalėsit kuo ilgiau išsisukinėti.
Blade Painters — spalvinsite malūno sparnus mėtydami į juos dažų kamuolius.
Glider pilots — sklandytuvai aukštyn, pykšt pokšt, balionai žemyn.
Lily pad leap — turėsite vikriai šokinėti nuo lelijos ant lelijos, kad tik nepanirti.
Duck & Dodge — takelį teks prabėgti neužkliudžius pertvarų ir rąstų.
Sewer Rats — pagavę žiurkę, išsukite ją ir meskite į šulinį.
Squirt-A-Snake — paėmę vandens šautuvą taikykitės į judančios gyvatės burną, tuomet nuspauskite gaiduką ir „pagirdykite" gyvatėlę.

Ir paskutinis, mano mėgstamiausias žaidimukas — **Mix Master P.** Atslinkus jūsų spalvos natai tereikia laiku nuspausti mygtuką ir taip pradėsite kurti savo melodiją.

Baigiamasis veidrodžio žodis

... oooooch, pagaliau pabaigiau. Nepamirškite, kad kai kurios rungtys yra komandinės. Cha, cha! Šių metų varžybos žada būti velniškai įdomios.

Tai ką, mielieji, ruoškite auksinius ir užsisakykite bilietus į varžybas, kol jų dar yra. Cha, cha!

PIRMASIS ĮSPŪDIS	6
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	7
GARSAS	10
VALDYMAS	8

IŠVADA
Net pats nežinau, kodėl įvertinau 7-iais. Simpatija. Cha, cha!

7 Party

Visų norus išpildė Pjovėjas

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Jūsų žinomas ir mylimas žaidimas, tik geresnis

KŪRĖJAS: Konami
LEIDĖJAS: Konami
PARDUODAMA: nuo 2003-03-28

Konami grįžta su dar vienu Metal Gear žaidimu. Tik vietoj to, kad išleistų visiškai naują kūrinį, kompanija nusprendė pridėti kiek „materijos" (substance) originaliajam Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Didžiausi nusiskundimai apie Sons of Liberty buvo dėl to, kad žaidime teko daugiau stebėti vaizdus, o ne pačiam žaisti. Konami tai suprato ir nusprendė išleisti „pilną" Metal Gear Solid 2.

Nežinantiems Metal Gear serijos (nuoširdžiai tikimės, kad tokių nėra :)) — šiek tiek informacijos. Žaidime vaidinate Solid Snake, aktyvistų grupės Philantropy įkūrėją ir buvusį specialių vyriausybės pajėgų Fox-Hound narį. Jūsų tikslas — viešai atskleisti skirtingų Metal Gear (gigantiškų masinio naikinimo mašinų) egzistavimą ir siekti, kad jų kūrimasis liautųsi. Kitas Philantropy įkūrėjas Hal „Otacon" Emmerich buvo Metal Gear REX inžinierius (iš pirmojo MGS), kuris pagaliau suprato tikrąją Metal Gear kūrimo priežastį ir pakeitė puses. Kiekviename Metal Gear žaidime yra sukurtas koks nors naujas Metal Gear, o jums tenka jį sustabdyti.

Kadangi mes neabejojame, kad visi esate matę ar bent girdėję apie Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (beje, tai buvo pirmasis PS2 žaidimas, apžvelgtas pirmame VA numeryje), stengsimės nesikartoti ir nepasakoti žaidimo subtilybių. Verčiau aptarsime skirtumus, specialias savybes ir režimus, kuriuos mums siūlo Substance.

Tarp originaliojo Sons of Liberty ir Substance yra labai mažai skirtumų. Tai daugiausia smulkios „kosmetinės" detalės, pavyzdžiui, seksualių japonių nuotraukos, plakatai bei FHM žurnalai pakeisti naujais. Kitas Substance papildymas — galimybė nuo pat pradžių žaisti Tankerio ir Big Shell lygius kartu arba atskirai. Kadangi abu skyriai labai skirtingi, kiekvienas yra tarsi atskiras žaidimas, o tai labai malonu. Nebereikia nugalėti vieno, kad pažaistum kitą.

Animacinių scenų metu galite laikyti R1 ir pritraukti ekraną, o naudodami dešinę analoginę rankenėlę judinti kamerą. Pritraukus neryškią vietą, ji išryškėja, tarsi iš tiesų stebėtum objektą iš arčiau.

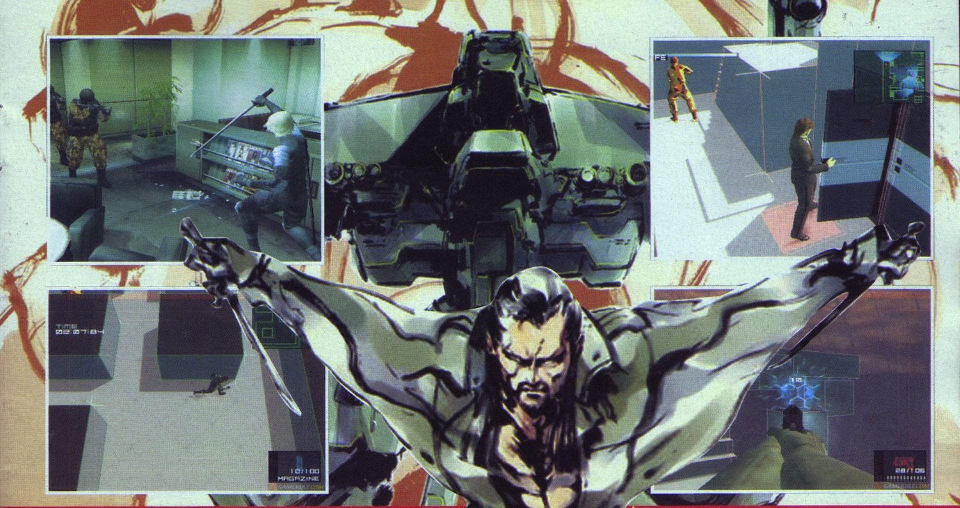
Kitas pastebimas skirtumas yra Codec scenų metu. Sons of Liberty galėjote spausti mentės mygtukus ir išgirsti, ką galvoja veikėjai. Substance jūs vis dar galite tai padaryti, tačiau skambesys skirtingas, labiau primena aidą ir yra atskirtas nuo aplinkos. Kūrėjai neišmetė originaliojo žaidimo išdaigų, tokių kaip plakatų bučiavimas, japonės savo kambaryje video intarpas, Raven statulėlė.

Pagrindinė Substance dalis, be abejo, yra Sons of Liberty, kurioje pasakojama istorija apie JAV jūrų pėstininkus, sukūrusius naują Metal Gear. Jūsų darbas — surasti daugiau informacijos ir patvirtinti jo egzistavimą. Kadangi žaidime istorija yra be galo reikšminga, daugiau apie ją nepasakosiu. Geriausia šį žaidimą žaisti kuo mažiau apie jį žinant. Siužetas daugybę kartų netikėtai keičiasi ir nors kartais jis atrodo per stipriai suraizgytas, Metal Gear Solid 2: Substance yra puikaus istorijos pasakojimo pavyzdys.

Kaip minėjau, Metal Gear Solid 2: Substance — tai tas pats Sons of Liberty, tik su papildomų savybių paketu. Didžiausias priedas — VR misijos. Jos tokios pat, kaip ir originaliame Metal Gear Solid, tik labiau perdirbtos grafiškai ir su naujais Metal Gear Solid 2 ginklais. Šios misijos visiškai nepriklauso nuo pagrindinio žaidimo ir yra skirtos išbandyti jūsų įgūdžius valdant veikėją ir ginklus. VR misijos suskirstytos į keturias kategorijas: Sneaking, Weapon, First Person View ir Variety.

VR misijas galima įveikti su Raiden ar Snake. Snake lygiai yra kiek sunkesni, juose kareiviai išdėstyti skirtingai. Įveikę keletą lygių, atrakinsite naują Raiden ar Snake kostiumą (priklauso nuo to, kuriuo veikėju žaidėte). Ši ypatybė žaidimo nekeičia, nes veikėjai tik persirengia kitais drabužiais: ninzės apranga, originaliu Snake kostiumu iš pirmojo MGS ir kitais šauniais apdarais. Kiekvieno veikėjo nauja versija turi keletą specialių VR misijų, tačiau ne tiek daug, kaip Snake ar Raiden.

Be VR misijų, galite žaisti Alternative misijas. Jos panašios į VR, tačiau vyksta pačiuose žaidimo lygiuose (tankeryje, Arena ir Big Shell), o ne virtualios realybės aplinkose. Tiksliai taip pat skiriasi nuo VR misijų. Čia tenka nukenksminti bombas, fotografuoti ir praktikuoti sulai-



kymo įgūdžius. Šie lygiai turėjo būti Sons of Liberty dalimi, tačiau dėl laiko stokos kūrėjai nespėjo to padaryti. Alternative missions neturi siužeto, o yra orientuotos tik į veiksmą. Kaip ir VR misijose, čia atrakinsite naujus veikėjų kostiumus bei jų misijų rinkinius.

Dar vienas didelis Metal Gear Solid 2: Substance priedas yra Snake Tales. Penkios Snake istorijos yra siužetinės, tačiau nesusijusios su pagrindiniu žaidimu (nors vaidina tie patys veikėjai). Istorija pasakojama teksto puslapiuose, ir tuo metu, kai turėtų būti animacijos scena, pasirodo dar daugiau teksto. Šios „kas jei" misijos išties malonios, nes Big Shell aplinkoje valdote patį Snake. Tačiau pagrindinis šių misijų trūkumas tas, kad reikia perskaityti nemažai teksto, kuris tikrai neperteikia siužeto taip, kaip animacijos scenos.

Tiesa, šiame žaidime jūs neturite nei radijo ryšio, nei radaro, tad galite įsivaizduoti, kaip sunku įveikti lygius kai kuriose vietose. Be abejo, šios misijos meta didžiulį iššūkį, tačiau ir gerai apdovanoja.

Baigę Sons of Liberty kvestą, gausybę VR, Alternative misijų ir Snake Tales, galite žaisti Boss Survival režime. Už šias misijas taip pat gaunate taškų, be to, galite įvesti kodą Konami interneto svetainėje ir palyginti savo rangą su kitais žaidėjais. Kartu su Boss Survival režimu yra vaidmenų teatras bei žymusis riedlenčių mini žaidimas, kuriame Snake ir Raiden demonstruoja savo beprotišką riedlentės valdymo techniką Big Shell vietovėse. Žaidžiant riedlenčių žaidimus, Snake ir Raiden turi savo tikslų rinkinius. Žaidimas vyksta panašiai kaip Tony Hawk serijoje: turite įveikti duotų tikslų skaičių. Gaila, tačiau pats važinėjimas riedlente nėra toks geras, kokio norėtųsi. Valdymas netikslus, o fizika kiek „plaukiojanti". Tačiau žaidimas vis tiek labai smagus. Jau vien dėl to, kad turime galimybę pasižiūrėti, kaip Snake ar Raiden stengiasi prilygti Tony Hawk'ui :).

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	10
GRAFIKA	9
GARSAS	7
VALDYMAS	9

IŠVADA

Hideo Kojima pagaliau pateikė pilną *Metal Gear Solid 2* viziją. Ką gi, dabar galime ramiai laukti *MGS3*.

10

MGS2 Full

Solid Ryčka

Stuntman

Kodų režimas
New Game meniu vietoj vairuotojo vardo įveskite: MUssON

Visi vairavimo žaidimai, automobiliai ir žaislai:
New Game meniu vietoj vairuotojo vardo įveskite: Bindl (BiNdErS PAL versijoje)

Visi žaislai:
Vietoj vairuotojo vardo įveskite: MeFf (Turnips PAL versijoje)

Filmografijos sekcija:
Vietoj vairuotojo vardo įveskite: fellA (BonNeTT PAL versijoje). Atrakinsite visus filmografijos meniu treilerius.

Visi automobiliai:
Vietoj vairuotojo vardo įveskite: spiDER (Sez4Jnr PAL versijoje)

Patarimai

Greitas startas:
Skaičiavimo prieš startą metu laikykite R1.

Whoopin' and a Hollerin šokimas pro traukinį:
Scenoje, kur turite šokti pro tarpą traukinyje, sustokite prieš rampą ir leiskite traukiniui prariedėti. Tada važiuokite ant rampos ir sėkmingai užbaikite sceną.

Whoopin' and a Hollerin šokimas per upę:
Jei nukrisite nuo traukinio viršaus, važiuoktie dešiniaja bėgių puse. Privažiuosite rampą, kuria galėsite peršokti per upę.

Conspiracy greičio padidinimas:
Antrojo triuko metu, kai jus gaudys mažas lėktuvas, jei tiksliai pravažiuosite pirmą sprogimą, jūsų greitis smarkiai padidės, ir iki kito sprogimo nusigausite daug lengviau. Kartokite tai ir prie kitų sprogimų.

London Speed Test paslėptas greičio testas:
Pradėkite važiuoti, tačiau nesekite trasa. Važiuokite į prieplauką, prasiveržkite pro barjerus ir šokite į prieplaukos įrenginį. Turėtumėte išvysti plūduriuojantį S ženklą. Važiuokite pro jį ir pradėsite kitą paslėptą Londono greičio testą.

Geresnė pradžia konstruktoriuje:
Triukų konstruktoriuje pradinis taškas gali būti pastumtas taip, kad būtų geresnis.

Automobilių atpažinimas:

Aston Martin DB7 Vantage: baltas automobilis iš *Live Twice for Tomorrow* misijos.
Buick Skylark: Gelsvai baltos spalvos automobilis.
Chevy TrailBlazer: Juodas džipas.
Chevy Truck: automobilis su didžiuliais ratais (*monster truck*).
Chevy Chevelle: mėlynas automobilis su oranžinėmis ugnimis.
AMC Javelin: automobilis su žvaigždėmis ir juostomis.
Ferrari: mėlynas sportinis automobilis.
Ford Mustang Fastback: geltonas automobilis su juoda juosta ir „GT" raidėmis gale.
Ford Van: balti furgonai.
Jeep Wileys: žalias armijos džipas.
Saleen S7: geltonas automobilis su juodu spoileriu ir užrašu „Zardes" gale.
Lotus Espirit V8: geltonas galinio variklio automobilis su apvaliais stabdžių žibintais.
Nissan Skyline GTR-III: antras baltas automobilis, naudojamas *Blood Oath*.
Plymouth Hemi 'Cuda: oranžinis automobilis su juoda juosta ant šono ir numeriu „808" prie bagažinės.
Porsche RUF CTR-2: raudonas lenktyninis automobilis su garsiakalbiu ant stogo.
Toyota AE-86: pirmas baltas sportinis automobilis, naudojamas *Blood Oath*.
Vespa: pilkas mopedas.

Greičiausias automobilis
Create a Stunt režime — *The Bond.*

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

Mortal Kombat Deadly Alliance

Fatališkos mirtys
Bo Rai Cho: atgal (3), žemyn, apskritimas
Johnny Cage: atgal, artyn (2), žemyn, trikampis
Kano: link, aukštyn (2), žemyn, kvadratas
Kenshi: artyn, atgal, artyn, žemyn, X
Kung Lao: žemyn, aukštyn, atgal, X
Li Mei: artyn (2), žemyn, artyn, apskritimas
Mavado: atgal (2), aukštyn (2), kvadratas
Quan Chi: atgal (2), artyn, atgal, X
Scorpion: atgal (2), žemyn, atgal, apskritimas
Tsung: aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, trikampis
Sonya: atgal, artyn (2), žemyn, trikampis
Sub Zero: atgal, artyn (2), žemyn, X
Cyrax: artyn (2), aukštyn, trikampis
Drahmin: atgal, artyn (2), žemyn, X
Frost: artyn, atgal, aukštyn, žemyn, kvadratas
Hsu Hao: artyn, atgal, žemyn (2), trikampis
Jax: žemyn, artyn (2), žemyn, trikampis
Kitana: žemyn, aukštyn, artyn (2), trikampis
Nitara: aukštyn (2), artyn, kvadratas
Raiden: atgal, artyn (3), X
Reptile: aukštyn (3), artyn, X

Moločo nugalėjimas:
Žaiskite su Quan Chi, išsitraukite savo ginklą, tuomet nuspauskite atgal ir spauskite: kvadratas, trikampis (2). Spaudinėkite šią kombinaciją, norėdami lengvai nugalėti. Žaiskite su Shang Shung gervės stiliumi, tuomet nuolat spaudinėkite X arba kvadratą, kol priešas nustos blokuoti smūgį. Spauskite apskritimą ir lengvai nugalėsite.
Žaiskite su Raiden, išsitraukite savo taške lazdą ir periodiškai spaudinėkite R1, norėdami lengvai nugalėti.
Žaiskite su Johnny Cage, išsitraukite savo „nenčiakus" ir spaudinėkite kvadratą.
Žaiskite su Kenshi, periodiškai kartokite šį ilgą, tačiau labai veiksmingą judesį: spauskite 2, 2, 2, atgal, 1, artyn, 1, 4.

Atrakinti Blaze:
Pereikite visas misijas Conquest režimu su visais herojais. Dabar paryškinkite Raideną žaidėjų pasirinkimo ekrane ir paspauskite žemyn.

Atrakinti Mokap:
Pereikite visas misijas Conquest režimu su visais žaidėjais. Dabar paryškinkite Cyrax žaidėjų pasirinkimo ekrane ir paspauskite žemyn.

Atsitiktinis žaidėjo pasirinkimas:
Išryškinkite Shang Tsung (pirmajam žaidėjui) arba Quan Chi (antrajam žaidėjui) žaidėjų pasirinkimo ekrane ir nuspauskite aukštyn + Start.

Versus režime lygio pasirinkimas:
Spauskite R1, kol jūs su priešininku rinksitės žaidėjus, o atsidarius lygio vaizdui, spauskite kairėn arba dešinėn, norėdami pasikeisti lygį.

Versus režime žaidėjų charakterių nustatymas:
Kol dar nei jūs, nei priešininkas nesirinkote žaidėju, spauskite L2.

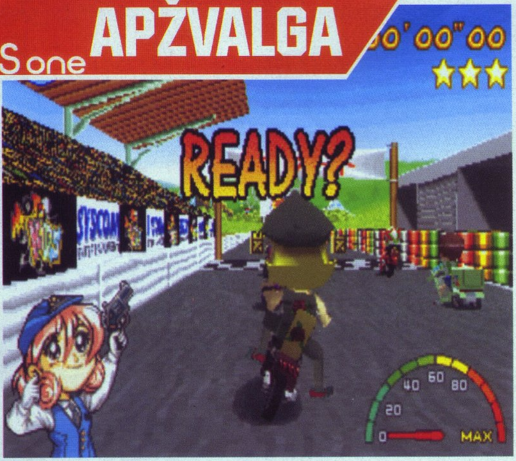
Ataka prieš kovą:
Ištraukite savo pultelį iš kompiuterio tuo metu, kai kraunasi nauja kova. Tada įkiškite atgal. Dabar galite atakuoti priešininką, kovai dar net neprasidėjus.

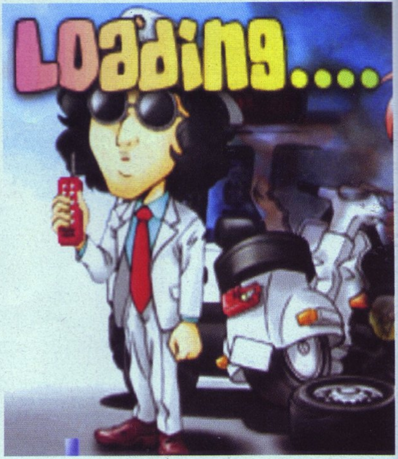
Quan Chi specialus smūgis:
Žaiskite su Quan Chi ir išsitraukite kardą. Tuomet pakartotinai spauskite X, apskritimas. Tai suteiks jums specialųjį smūgį. Blokuojant oponento smūgius, spauskite žemyn + X. Quan Chi pradės suktis ir atakuoti priešininką.

Lengvos pergalės su Quan Chi:
Išsitraukite kardą ir spauskite X, apskritimas. Kai žaidėjas bandys atsistoti, spauskite R1 ir kartokite 4 kartus: X, apskritimas, R1, X, apskritimas, R1.

Sub-Zero specialusis smūgis:
Išsitraukite savo kardą ir spauskite kvadratas (1-4), X (3), apskritimas (2).

Dingo fatališkos mirtys?
Jei negalite daryti fatališkų mirčių, tikriausiai pasirinkote išjungtą kraujo lygį (blood level off).





Aš turėjau dviratuką, motoroleriuką ir motocikliuką

KOTOBUKI GRAND PRIX

KŪRĖJAS: Syscom
LEIDĖJAS: Midas Games
PARDUODAMA: nuo 2003-01-31

Negeri tie japonai. Retai mes, europiečiai, jiems rūpim. Prisigamina tonas šaunių žaidimų, o Europos žvaigždutes greitai išvysta nedaugelis. Štai Kotobuki Grand Prix — Japonijoje sukurtas dar 1998 metais, o Europoje išleistas tik šiemet. Na, bet nieko nepadarysi, geriau vėliau negu niekada, turint omenyje tai, kad PSone žaidimai kaip iš gausybės rago nebekrenta.

Kotobuki Grand Prix — smagus vaikiškas lenktynių žaidimas, kuriame lakstome su dviratėmis transporto priemonėmis. Lenktynės nepaprastos: vyksta rimtas turnyras dėl pinigų. Grand Prix lenktynės turi net savo istoriją. Kažkur Japonijos kampelyje yra Kotobuki miestas, priklausantis Hououin šeimai. Šį miestą pasirinkęs Kanari Nouoin pradėjo rengti žymiąsias „Prizų Lenktynes". Dabar miestas smarkiai išaugęs, vis daugiau žmonių keliasi čia gyventi, o „Prizų Lenktynės" ir toliau rengiamos, be to, vaidina svarbiausią vaidmenį miesto plėtroje. Dabar joms suteiktas Kotobuki Grand Prix vardas.

Norim kapeikėlių!

Lenktynininkai suvažiuoja į Kotobuki miestą siekdami laimėti varžybas ir pasipelnyti. Pirmųjų trijų vietų laimėtojai gauna „Kotobuki Monetas" (nugalėtojas pelno 3 monetas, už antrą vietą — 2, už trečią — 1). Smagu tai, kad laimėtas monetas kartais galima ir pastatyti lažyboms. Po kelių lenktynių kuris nors priešininkas meta iššūkį, kurį priėmę lenktyniaujate su juo ir keliais „žaislinіais" priešininkais. Laimėję išlošiate jo pinigus, pralaimėję prarandate savuosius. Kotobuki Grand Prix — netipiškas čempionatas. Čia nesvarbu, kokiomis trasomis važiuosite, kiek kartų laimėsite ar pralaimėsite. Svarbiausia yra susirinkti kapeikėlių. O jų reikia nei daug, nei mažai — dešimt. Tada galėsite susikauti su praėjusių metų čempione Ayame Hououin. Toks tad yra šių Didžiųjų lenktynių tikslas. Nugalėję Ayame, tapsite absoliučiu čempionu ir atrakinsite slaptą veikėją.

Susipažinkime

Grand Prix varžybose dalyvių nedaug, tačiau jie be galo skirtingi ir spalvingi. Kiekvienas turi savo transporto priemonę ir skirtingai važiuoja. Pristatome lenktynininkus:

Shuggy — karštakraujis jaunuolis, besimokantis Kotobuki aukštojoje mokykloje. Vaikinas dar dirba „Slammin' Fast Pizza", tačiau jam trūksta pinigų, kad apmokėtų sergančios sesers Yuri ligoninės išlaidas.

Belinda — aukštosios mokyklos mokinė. Ji ką tik atsikraustė į miestą. Ramus gyvenimas jai nuobodus, tad mergina nusprendė sudalyvauti Grand Prix dėl smagumo.

Rupert — amerikietis, kuriam priklauso motociklų parduotuvė prekybos centre. Laimėtus pinigus žada panaudoti parduotuvės remontui.

Sonny — tradicijų puoselėtojas, trečiosios kartos vadovaujančios Suši parduotuvei „Griaustinio Vartai" šeimos narys. Pripažinę jo talentą, tėvai jam atidavė dalį parduotuvės akcijų, be to, jis ruošiasi vesti. Šiems planams reikia nemažai pinigų, tad Sonny ir dalyvauja lenktynėse.

Minnie — kiniečių restorano „Sapling Eves" duktė. Dėl sunkaus tėvo charakterio jos mama paliko namus, ir restoranas beveik bankrutuoja. Minnie tikisi laimėti Grand Prix ir pastatyti restoraną ant kojų.

Silvio — apsišaukėlis detektyvas, vadovaujantis „Sadou privačiai detektyvų agentūrai" priemiestyje. Kadangi veikla einasi prastai, vyriškis smarkiai prasiskolino nuomojamų patalpų savininkui, todėl trokšta laimėti, kad atiduotų skolą.

Kiki — pietietė namų šeimininkė, žymi savo pavojingu vairavimo stiliumi. Kasdien ją galite išvysti lakstančią dėl prekybos sandėrių, tad aišku, kad ji užsirašė į varžybas. Laimėjusi Kiki svajoja visą savo šeimą nuvežti į Havajus.

Dodge — kadaise karaliavęs kaip greičiausias lenktynininkas Pass trasoje, tačiau visiškai sumuštas naujoko Ruperto. Jo garbė sudriskusi, todėl jis dega nekantrumu atsikeršyti Rupertui Grand Prix varžybose.

Ayame Hououin — jaunoji Hououin šeimos narė. Ji vis dar kalba kaip kūdikis, nes yra labai jauna. Be to, ji labai jautri ir puola į ašaras dėl menkiausių dalykų. Kaip bebūtų, ji pernai nugalėjo Grand Prix.

Kadangi Kotobuki — PSone žaidimas, jokių išskirtinių veikėjų pristatymų, deja, nėra. Pasirinkę veikėją išvysite tik paveikslėlį ir tekstą. Smarkiai skiriasi tik veikėjų išvaizda, o ne pats važiavimas. Nors renkantis veikėją jo valdomos transporto priemonės specifikos ir skirtingos, visas priemones vairuojame panašiai. Panašiu greičiu važiuosite ir su dviratuku ir su sportiniu „baiku" :). Tačiau žinant, kad žaidimas skirtas vaikams, reikia suprasti, jog ir proporcijos jame gali būti vaikiškos.

Plaktuku per makaulę

Kotobuki Grand Prix būtų visiškai paprastos ir nelabai įdomios lenktynės, jei ne viena detalė. Mažieji lenktynininkai gali naudotis ginklais! Ir ne bet kokiais, o ypač įdomiais ir veiksmingais. Pristatome arsenalą:

Vaiduoklis — pakimba virš priešininko ir priverčia jį išvairuoti iš trasos.

Sniego žmogus — nuolat didėdamas suspaudžia priešais važiuojantį lenktynininką.

Spartintuvas — laikinai suteikia greitį ir net padega veikėją.

Kibiras — užmetus kibirą ant galvos, priešininkas nebemato trasos.

Bazuka — iššauna galingą raketą.

Meduza fotoaparatas — besišypsanti Kiki nuotrauka. Jos grožis trumpam apžavi ir sustabdo pažiūrėjusius į nuotrauką.

Painiavos ginklas — jei į jus pataikys sidabrinis šios patrankos šovinys, susikeis vietomis kairė ir dešinė kryptys.

Nitro — trumpam pagreitina transporto priemonę.

Plaktukas — davus pro šalį važiuojančiam varžovui per makaulę, jo vairavimas sulėtėja.

Mina — užvažiavus susprogsta.

Antrankiai — surakina lenktynininką ir neleidžia jam naudotis daiktais.

Nematomumo vaistas — trumpam padaro veikėją nematomą. Tuo metu kitų atakos nedaro žalos.

Didelis Būgnas — iššaukia griaustinį, kuris išveda priešininką iš rikiuotės.

Magika ranka — pavagia daiktus.

Būgnas — numeta ploną būgną priešininkui ant galvos. Pataikius į varžovą, šiam susimaišo kryptys. Kotobuki trūkumas tas, kad jame labai mažai trasų — tik penkios pagrindinės ir viena finalinė. Žaidimas nėra labai ypatingas ir būtų gan nuobodus, jei ne minėtieji veikėjai ir įvairūs ginklai.

Tiesiog lengvas, nieko nereikalaujantis pasivažinėjimas dviratukais, motoroleriukais ir motocikliukais.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	6
GARSAS	6
VALDYMAS	7

IŠVADA
Dviračių transporto priemonių lenktynės su atakomis. Vaikiškas ir humoristinis *Extreme G Racing* variantas :).

7
Dviratukai

Dešimčia kapeikėlių turtingesnis Ryčka

FEAR EFFECT 2:

RETRO HELIX

KŪRĖJAS: Kronos
LEIDĖJAS: Eidos Interactive
PARDUODAMA: nuo 2001-03-21

Paimkite porą nepakartojamai atrodančių merginų su stulbinančiomis linijomis ir homoseksualiniais polinkiais, pridėkite ginklų ir futuristinių daikčiukų krūvą, įmeskite tviskančių interaktyvių aplinkų bei galvosūkių ir išmaišykite špionažo ir korupcijos puode. Skamba gerai, ar ne? Taip taip, Fear Effect serija sužavėjo visus. O kol ruošiamas trečiasis žaidimas Inferno, mes prisimename antrąją Fear Effect inkarnaciją.

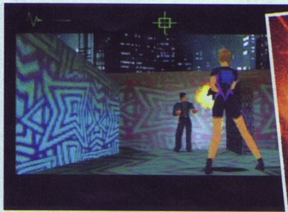
Fear Effect 2 yra Fear Effect priešistorė. Jame yra vienas mažas siurprizas. Šį kartą Eidos nusprendė, kad dvi gražuolės yra geriau nei viena, ir prie Hanos prisijungė jos draugė Rain. Ši nauja partnerystė slepia daugiau, nei matyti iš pirmo žvilgsnio. Merginos atrodo nuostabiai savo aptemptuose kostiumuose, tačiau labiausiai jos mėgsta dėvėti... viena kitą. Smulkmenų nepasakosime, tik duosime pavyzdį: tarkim, kad Hana ir Rain praleidžia daug laiko kartu su Batmanu ir Robinu tam tikroje miesto gatvėje, žymioje už savo plačias pažiūras ir „nekasdieniškų" reikmenų pardavimą. Ar tai tik ciniška marketingo gudrybė, ar dar vienas argumentas pasauliui apie toleranciją ir lygybę? Na, minutėlę pamąstykime. Ar berniukai mėgsta žiūrėti į seksualias merginas, būnančias kartu? Tikrai taip. Rodos, atsakėme į klausimą.

Retro Helix pasakoja apie merginų Hana ir Rain bei vaikinų Deke ir Glas nuotykius po to, kai jie gauna atskiras misijas ir turi atgauti svarbius daiktus. Šie daiktai, sujungti kartu, suformuoja slaptą, galingą ginklą, kurio pakaks išgelbėti planetą nuo mirtinos ligos. Tačiau mūsų premijų medžiotojai nesupranta, kad jų misijos yra svarbesnės, nei atrodo iš pradžių — po visų kovų jie taps viena komanda.

Žaidimo metu valdote visus keturis veikėjus, tačiau ryškiausios žvaigždės, be abejo, yra Hana ir Rain. Merginos dirba darniu duetu. Rain dažniausiai laužiasi į apsaugos įtaisus ir išvalo kelią Hanai, o Hana vykdo likusį juodą darbelį. Be to, ji sumaniai naudojasi įvairiais ginklais ir specialiais prietaisais. Dek ir Glas į veiksmą įsitraukia kiek vėliau, todėl pražaidus ilgą laiką su merginomis, vyrukai atrodo kaip antraplaniai veikėjai.

Veikėjų valdoma ginkluotė susideda iš šautuvų, automatų ir kitų ginklų komplekto bei mažesnių rankinių įtaisų. Šie daikčiukai labai smagūs ir naudingi: purkštuvas aptinka apsauginius lazerius, o mažos bombos kai kuriose žaidimo vietose leidžia tęsti nuotykius. Kiekvienas įtaisas turi savo panaudojimo vietą ir suteikia žaidimui savotiško žavesio.

Dvi gražuolės visai nevengia gerų kovų ir mielai pasinaudoja siūloma ginkluote. Nuo pat pradžių Rain ir Hana nešiojasi porą pistoletų bei šratinį ir puolamuosius šautuvus. Tiesa, visiškai neaišku, kaip ir kur jos susideda ginklus po savo aptemptais triko :). Amunicijos šratiniui šautuvui rasti gan sunku, tačiau negyvi priešai suteikia daugybę šaudmenų kitiems ginklams. Priešai kinta nuo paprasčiausių apsauginių robotų iki įgudusių samdinių bei genetiškų mutantų.



Su priešais paprastai susitinkame labai ankštose vietose, kur judėjimo galimybės baisiai apribotos, o pabėgti negalima taip dažnai, kaip norėtumėte :). Fear Effect 2, kaip ir priklauso šiam žanrui, turi begalę galvosūkių, tačiau jie yra logiški ir apgaulingi, o ne nervinantys (kaip dažnai pasitaiko). Be to, žaidime yra ir miklumo testų, kurie dažniausiai sutinkami platforminiuose žaidimuose.

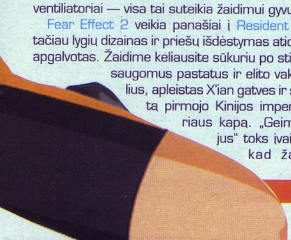
Būsite labai nustebinti pamatę keistus žaidimo aplinkų bruožus. Pabandykite įsivaizduoti, apie ką kalbėtų šių vietovių šeimininkai: „Taip, mums labai patinka naujos kambario dekoracijos. Įstatėme slankiojančias mirties sienas šalia židinio — labai patogu žiemos mėnesiais. Čiurškiantis rūgšties srautas labai dera prie kilimo spalvos, bet dar nežinome, kur patiesti kilimėlį, galbūt koridoriaus gale?“

Aplinkos nėra paprasti statiniai paveiksliukai, jose pilna animuotų elementų: Vanduo, dūmai, ventiliatoriai — visa tai suteikia žaidimui gyvumo. Fear Effect 2 veikia panašiai į Resident Evil, tačiau lygių dizainas ir priešų išdėstymas atidžiau apgalvotas. Žaidime keliausite sūkuriu po stipriai saugomus pastatus ir elito vakarėlius, apleistas X'ian gatves ir slaptą pirmojo Kinijos imperatoriaus kapą. „Geimplėjus“ toks įvairus, kad žaidimas labiau primena filmą, kai kuriose vietose net nežinosite, kas vyksta.

Fear Effect 2 veikėjai nupiešti tokiu pat komiksiniu stiliumi, kaip ir anksčiau, bet jų animacija geresnė ir judėjimas lygesnis. Visas animacijos scenas vaizduoja pats žaidimo variklis, o ne specialiai sukurti filmukai. Tai padeda žaidėjui labiau įsitraukti į siužetą. Garso takelis tobulai tinka pesonažus supančiai aplinkai. Jis fantastiškai gerai sukurtas ir toks nenuspėjamas, kaip ir kiekvieno lygio vaizdai. Be visų šių gerų dalykų, smulkios žaidimo detalės, pavyzdžiui, Game Over ekranai ar garso efektai, atkartojantys širdies ritmą ir pranešantys apie gresiantį pavojų, prisideda prie žaidimo įtaigos ir tiesiog įgrūda žaidėją į visą Fear Effect pasaulį.

Fear Effect 2: Retro Helix puikiai sugeba pratęsti ir praplėsti pirmąjį žaidimą. Tai toks žaidimas, kuris labai nuvargina, tačiau tiesiog kvailai sunku numesti jį į šalį, nes žinai, kad už kampo yra kažkas dar įdomiau. Dar nebuvo sukurta labiau tinkamo žaidimo tiems, kas svajoja apie šnipų gyvenimą, žavias merginas, aukštas technologijas ir nesustojantį veiksmą.

Pabaigai atsakome į dar vieną klausimą: ar žaidimas išties toks vulgarus, kaip teigia jo reklamos ir apkalbos? Taip, žaidime yra kelios scenos, kur galima išvysti nuogybių. Be to, pati fakta, kad merginos yra kiek daugiau nei draugės, paremia koketiški jų pokalbiai radijo ryšiu, scena lifte ir kitos smulkmenos. Tai, be abejonės, yra verslas, tačiau viskas pateikta ne per daug gašliai. Žaidime pilna ir šiurpių mirties scenų bei keiksmažodžių, tačiau kūrėjams pavyko puikiai sujungti sąmojingą veikėjų bendravimą, nevienareikšmius dialogus ir veiksmą, nepridedant bereikalingų dalykų. Žodžiu, lazda neperlenkta.



PIRMASIS ĮSPŪDIS	3
ĮDOMUMAS	7
GRAFIKA	4
GARSAS	2
VALDYMAS	7

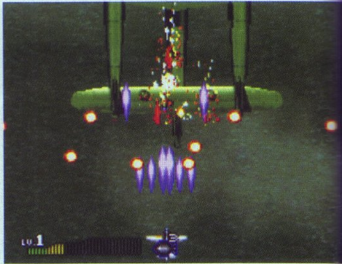
IŠVADA

Tokių veikėjų neišvysite jokiame kitame žaidime. Laukiam nesulaukiam *Inferno...*

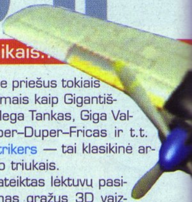
9

Flirtas

Ryčka pajuto baimės efektą



STRIKERS: 1945 II



Visiškai dvimatis veiksmas ir bum bum tra ta ta ta. Žodžiu, kaip senais gerais laikais...

KŪRĖJAS: Psyyko
LEIDĖJAS: Midas Games
PARDUODAMA: nuo 2003-01-17

Labai keistas jausmas, kai grįždamas namo su žaidimu jau žinai, kad iš jo negalima tikėtis nieko gero. Dar keistesnis jausmas, kai pamatai, kad ne viskas taip blogai, kaip atrodo ar kaip tikėjaisi.

Strikers 1945 — tai žaidimas, kuriuo labai žavėjausi prieš daugelį metų. Pamenate, mažas, iš pirmo žvilgsnio visiškai bejėgis „kleckas" ekrano apačioje — tai mes, o visi tie „kleckai" ir maži „kleckiukai", pastoviai mirgantys ekrane — tai Jie. Mūsų tikslas sunaikinti juos ir jų peraugusius vadus, tačiau darbelis šis nėra menkas. Tuo tarpu visos didžiosios paslaptys atskleidžiamos tik patekus žaidimui į PSone konsolę.

Pasirodo, jog tai buvo lėktuvai

Visi tie tvarkingomis eilėmis skriejantys bei ryškiuose ugnies pliūpsniuose žūvantys daiktelai — visai ne „kleckai", kaip maniau prieš daugelį metų, o tikrų tikriausios kovos mašinos, žymiausi antrojo pasaulinio karo lėktuvai. Ši žinia, ko gero, yra vienintelis bruožas, išskiriantis PSone versija iš kitų Strikers šeimos atstovų. Žaidimas Stikers 1945 II taip ir liko visikai plokščias, dvimatis paskraidymas virš ne itin gražios žemės. Kalbant atvirai, tai visai ne PSone lygio žaidimas, tačiau reikia pastebėti, kad Strikers 1945 II tam tikra prasme užpildo žanrų spragas, kurios kilo atsiradus 3D technologijoms. Šis žaidimas yra viena iš nedaugelio greito tempo 2D šaudyklių, kurių kartais taip pasiilgsta vyresnės kartos žaidėjai. Juk daugelis mūsų augo žaisdami smagius Contra, Gunbird ar primityvųjį Galaxy. Strikers 1945 II — tai kelionė į praeitį, kuri nėra labai įspūdinga, tačiau sugeba sudominti.

Toks pats, kai norėtųsi geresnio

Pirmojo žaidimo bandymo metu atsitokėjau tik po kelių valandų, nes žaidimas ėmėsi valdymo veiklos vos tik patekęs į konsolę. Šaudžiau tol, kol baigėsi gyvybės, tada atsitokėjau ir supratau, kad visą valandą pražaidžiau niekuo neypatingą žaidimą. Bet yra dar šis tas. Negalėjau patikėti ir tuo, kad šį neidomų, nereikšmingą žaidimą norėjau žaisti toliau. Strikers „geimplėjus" tikrai nėra išskirtinis. Tereikia iš visų jėgų užgulti pultelio mygtukus ir sukinėti valdomą lėktuvą kairėn–dešinėn, į viršų ar apačią. Ekrane tuo metu vyksta itin žiaurūs dalykai, o priešo pilotai žūva tūkstančiais, nesugebėdami sustabdyti mūsų veržimosi į priekį.

Po kelių tokio skraidymo minučių ekrane pasirodo milžiniškas bosas. Jis dažniausiai susideda iš kelių dalių. Bosai, be abejonės, labai stiprūs ir „originaliai" pavadinti. Kokiame gi kitame žaidime mes sutiksime priešus tokiais skambiais pavadinimais kaip Gigantiškas Lėktuvnešis, Mega Tankas, Giga Valtis, MegaGiga–Super–Duper–Fricas ir t.t. Trumpai tariant, Strikers — tai klasikinė arkada su visais savo triukais.

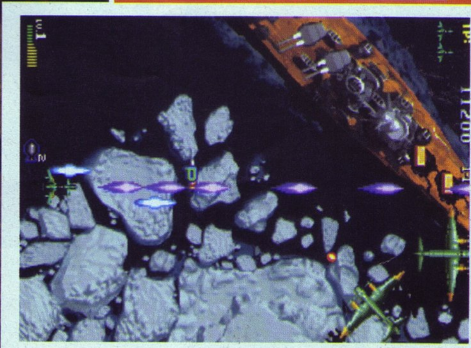
Žaidime gerai pateiktas lėktuvų pasirinkimas, parodomas gražus 3D vaizdelis. Kai kurie iš siūlomų lėktuvų — tai realios antrojo pasaulinio karo legendų kopijos, kiti yra kūrėjų interpretacijos, panaudojant to meto Vokietijos ir Japonijos konstruktorių idėjas bei konceptinius lėktuvų modelius. Keli dalykai stebina, pavyzdžiui, Moskitas nudažytas Karališkųjų Švedijos Oro Pajėgų spalvomis. Stebina ne tiek savotiškas spalvų pateikimas, kiek paties Moskito atsiradimas, mat šis lėktuvas tikrai ne toks karinis, kaip atrodo :-). Atsižvelgiant į žaidimo turinį, šios klaidos nemaišo, tiesiog man liūdna, kad tarp siūlomų lėktuvų nėra tikrųjų antrojo pasaulinio legendų Huricane, JU87 – Stuka ar Spitfire.

Šaudmenys, be jokios abejonės, nelimituojami, tad mūsų lėktuvai būna ginkluoti nesibaigiančiais kulkosvaidžiais, nesibaigiančiomis mažomis raketėlėmis ir keliomis už mūsų lėktuvą gerokai didesnėmis bombomis. Žodžiu, viskas, kaip priklauso.

Renkant Powerup'us, krentančius iš žuvusių priešų, mūsų patrankos tobulėja, tad laikui bėgant mūsų vienišas lėktuvėlis kalena gana solidžiomis papliūpomis. Taigi eilinį kartą pasikartosiu sakydamas, kad Strikers liko toks pats, kaip ir prieš daugelį metų, o gaila. Nepaliestas žaidimo principas gal ir nėra bloga žinia, tačiau kai žaidimas sukasi ant PSone, o ne ant prieštvaninės konsolės, patobulinimų norisi daugiau.

Strikers: 1945 II

nemirtinga klasika



Mažiau vandens

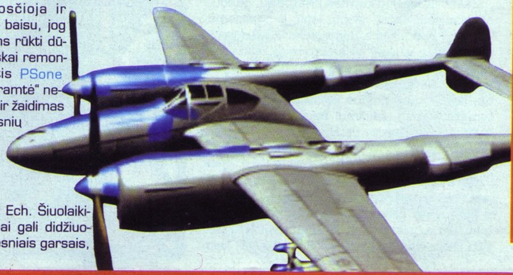
Skrisdami į PSone padangę grafiniu požiūriu Strikers patyrė tik kelis kosmetinius patobulinimus. Žaidime nepastebėjau nei ypatingos animacijos, nei galingų specialiųjų efektų. Viskas atrodo panašiai, kaip ir prieš daugelį metų, tik dabar daugiau skraidome virš sausumos, sutinkame daug daugiau antžeminių priešininkų. Bosai, nors ir kvailai pavadinti, atrodo įspūdingai ir tiksliai atspindi giliausias arkadinio žaidimo tradicijas. Tiesa, toks grafinis skurdumas turi ir teigiamą bruožą. Mano senukas PSone jau ne pirmos jaunystės, tad brūžindamas MOHU ar Gran Turismo 2 diską PSone nepaliaujamai ūžia, koščioja ir braška. Kartais baisu, jog tuoj tuoj iš jo ims rūkti dūmai. Taigi tragiškai remonto reikalaujantis PSone Straikerius „sukramtė" nesipriešindamas, ir žaidimas važiavo be didesnių pastabdymų.

Tratatata Bum Bum

Žaidimo garsas. Ech. Šiuolaikiniai GBA žaidimai gali didžiuotis daug turtingesniais garsais, nei Strikers 1945 II ant PSone. Kaip ten bebūtų, visi tie Bim–Bam, Triokšt–Pokšt garseliai dera prie bendro žaidimo vaizdo ir jo negadina. Galbūt būtų blogiau, jei žaidimo garso takelis pasižymėtų puikia kokybe, o spec. efektų garsai varžytųsi dėl Oskaro. Tokiu atveju (bent jau man) žaidimą būtų ypač sunku suprasti ir priimti.

Taigi

Strikers 1945 II gali patekti į jūsų kolekciją dėl kelių priežasčių. Pirma, kolekcija turi būti papildyta, jei jūs esate senųjų arkadinių žaidimų gerbėjas ir negalite praeiti pro pasenusią Metal Slug X ar Gunbird arkadą neįmetę 50 centų, arba jei jūsų šeimoje yra mažas vaikas, kuriam nesvarbi grafika ir kiti svarbūs žaidimo elementai, bet rūpi veiksmas. Tačiau jei jums visi aukščiau vardinti dalykai svetimi, nesistebėkite gan žema žaidimo kaina ir nedarykite klaidos — žaidimas Strikers 1945 II ne jūsų skoniui.



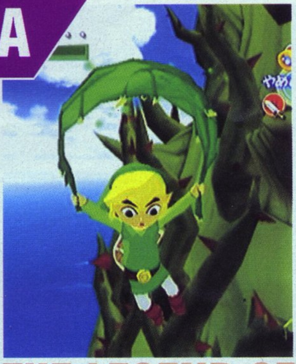
PIRMASIS ĮSPŪDIS	6
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	3
GARSAS	5
VALDYMAS	9

IŠVADA

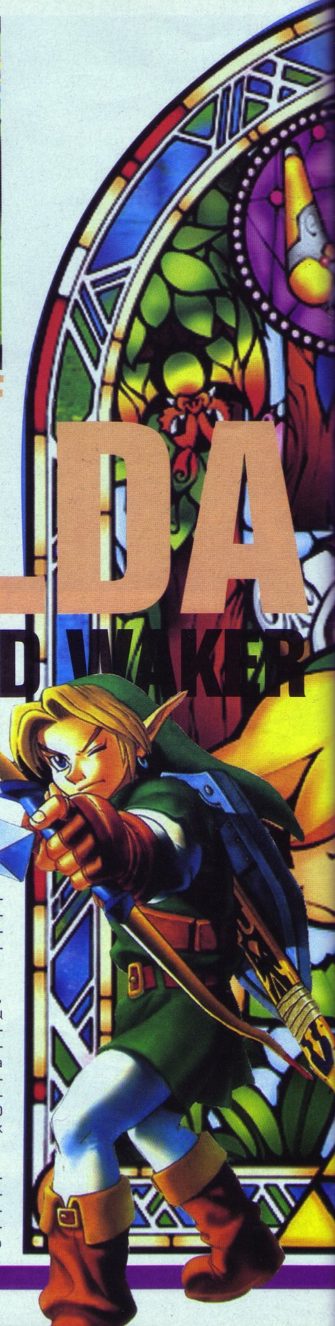
Labai sunku vertinti šį žaidimą, tačiau noriu pabrėžti, kad klasikos mėgėjai jį tikrai pamėgs, kai tuo tarpu naujovių trokštančius žaidimas gali supykinti

5 Ace

Nostalgiškas Artojas



THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER



KŪRĖJAS: Nintendo
LEIDĖJAS: Nintendo
PARDUODAMA: nuo 2003-04-30

Vadinkite tai kaip norite: aukščiausioji galia, žaidėjų dangus, pasąmonės galia ar kitaip, tačiau yra aišku, kad Šigeru Mijamoto yra išvien su Kažkuo aukščiau ar anapus. Labai mažai kas sugeba sukurti „magiškus" žaidimus, tačiau Mijamoto yra vienas iš jų. Nekalbame apie tai, kaip gražiai Wind Waker atrodo ar koks jis yra populiarus. Nuo pat grubios 2D Zelda pradžios šiuos žaidimus nuolat lydėjo įtraukianti magija. The Wind Waker tęsia Zelda serijos palikimą, kuris žavi puikiai sukonstruota ir nesibaigiančia tyrinėjimo fantazija. Dabar ji apvilkta cell shading anime išvaizda ir skirta Nintendo Gamecube.

Zelda: The Wind Waker tęsia meistrišką viso „Link palikimo" istoriją. Pasirodo pasaulyje nėra tik vienas Link. Daugybę potencialių Link randame plačiame Wind Waker pasaulyje, kurį sudaro okeanas ir mažos salelės jame. Vienas berniukas iš mieguistos salos staiga priverstinai tampa herojumi. Jo šeimą ištinka nelaimė, todėl jis iškeliauja į ilgą kelionę po platųjį vandenyną ir begalybę salų.

Wind Waker pavadinimas suteiktas pagal magišką daiktą, kuris leidžia žaidėjui valdyti net patį vėją, vaizdžiai parodomą vos pastebimais blyksinčiais šuorais. Gal tai ir neskamba įspūdingai, bet žaidimo pasauliui, susidedančiam daugiausia iš vandens, tai ypatingai svarbu — juk reikia valdyti laivą.

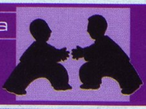
Kiekvienas pasaulio kvadratinis sektorius turi bent vieną salą ar svarbų bruožą, o daugelis turi po kelias lankytinas vietas. Sėkmingai pasiekęs žemę, Link sutiks naujus herojus, tyrinės ir lankysis miestuose, išmoks folkloro gudrybių, sėlins požemiuose. Pradžioje daugelis salų ir netikėtų susidūrimų jūrose bus visiškos paslaptys, kurias atrasti teks protingesniam ir žemiškam Link.

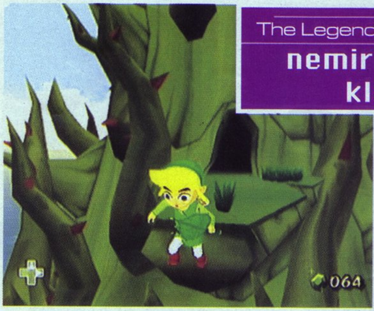
Žaidimas tiesiog kupinas priežodžių, gandų, apkalbų, paslapčių, slaptų lobių ir papildomų kvestų, kurie privers žaidėjus vėl ir vėl sugrįžti prie Wind Waker. Mijamoto teigė, kad visažinis žaidėjas gali pereiti Zelda per keliolika valandų. Tačiau jei norite išsiaiškinti paslaptis, įvykdyti papildomus kvestus, kaip ir turėtumėte elgtis, žaidimui teks skirti virš 30 valandų. Susiraskite patogią kėdę — čia šiek tiek pabūsite.

Nėra taip, kad Wind Waker sukurtas galvojant apie nepakartojamą netiesiškumą, leidžianti be baimės keliauti po norimas salas. Žaidimas taip subalansuotas, kad natūralus Link įgūdžių progresas, rodos, idealiai atitinka tai, kaip

The Legend of Zelda

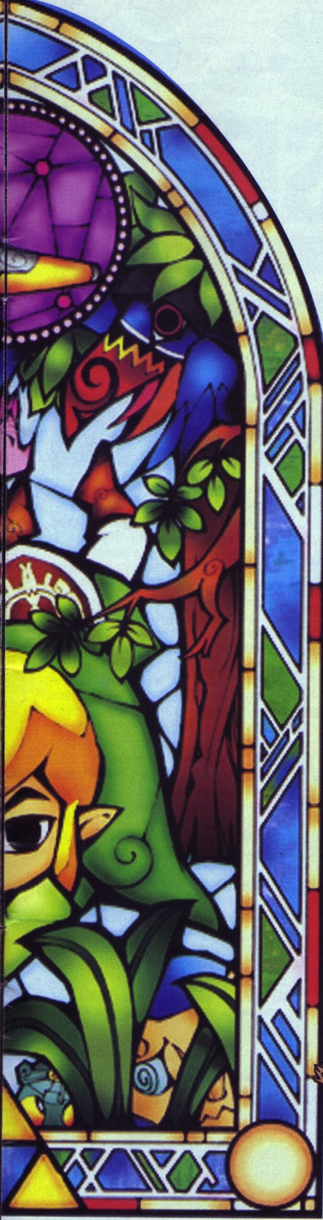
nemirtinga klasika





žaidėjas keliavo. Zelda žaidimai visada stengdavosi pateikti žaidėjui tokį pasaulį, kur kiekviena detalė turi savo tikslą ir vertę. Šiame žaidime tradicija tęsiama.

Veiklų sąrašas yra toks ilgas, kad aprėpti jį labai sunku. Link gali bendrauti su salų gyventojais, sužinoti apie jų asmenybes, viltis ir baimes, vogti gyvulius, valyti aplinkas, žaisti su nusikaltėliais vaikučiais, iškelti paskendusius lobius, nardyti ir gaudyti žuvis, kautis jūrų mūšiuose, sėlinti stealth režime kaip anime stiliaus Solid Snake, žaisti mini žaidimus, stebėti horizontą teleskopu, fotografuoti, dėti bombas, sūpuotis sietynais ir dar atlikti keliasdešimt veiksmų. Pagaunate mintį?



PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	9
GARSAS	9
VALDYMAS	8

IŠVADA

Žaidimas, nepraranda savo magijos ir toliau mus žavi stebuklų pasauliu.

8 Zelda

Zelda legendą kūrė Ryčka

NAMCO MUSEUM ADVANCE

KŪRĖJAS: Namco
LEIDĖJAS: Namco
PARDUODAMA: nuo 2001-12-07

Prašome visus atsistoti. Atėjo laikas pagerbti seną pažįstamą, visų didžiai gerbiamą ir džiaugsmą ne į vienus namus atnešusį Namco. Toks jo vardas. Dabar prašytume bent minutėlei patylėti ir prisiminti, kiek gero jis yra nuveikęs praeityje. Kai daugelis jūsų tebuvote maži pypliai, o kiti gal net gimę nebuvote, Namco suteikė pradą tokiems šedevrams kaip Pac-man ar Galaga... Galbūt šie pavadinimai jums sukelia ironišką šypseną, tačiau KOKIE TAI BUVO LAIKAI! Gausybė spalvų, nepamirštami veikėjai ir toks smagus žaidimo veiksmas, kokio atkartoti nepavyko nei vienam senam žaidimui, virtusiam nauja versija...

Gerb. Pac-man

Senas geras Pac-man patiekiamas mums mažutėje dailioje lėkštelėje. Čia vėlgi sutiksite keturis bloguosius spalvotus vaiduoklius Blinky, Pinky, Inky ir Sue, o jiems į priešininkų gretas stos visų pamėgtoji panelė Pac-man. Pradėkime nuo vaiduoklių, kurie šįkart yra suasmeninti ir atsižvelgiant į jų charakterius galite veikti taktiškai ir svarbiausia sėkmingai. Blinkis (raudonas) yra nenuorama vaiduoklis, persekiojantis savo grobį iki galo. Jis pats aktyviausias iš visų ir dažnai pavojingiausias. Pinkis (kaip jau supratote pagal jo vardą — rožinis) stengiasi užklupti iš pasalų. Jis veikia gan protingai ir sugeba puikiai išnaudoti kiekvieną jūsų neteisingai nukirstą kampą. Tai protingiausias vaiduoklis, kurį visuomet, bent akies krašteliu, verta stebėti. Inkis (gavęs vardą dėl savo rašalo spalvos — mėlynos) neturėtų sudaryti didelių problemų, nes jis lengvai išsigąsta jūsų staigesnių judesių ir nustoja persekiojęs. Be abejo, tai pats bailiausias vaiduoklis. Sue (oranžinė) negali pasigirti gausiu smegenų kiekiu ar guviu protu. Net nebandykite perprasti, kodėl ji elgiasi vienaip ar kitaip — juk tai pats kvailiausias vaiduoklis.

Suvalgę 70 arba 170 taškų, išvysite specialią dovanėlę kurioje nors labirinto vietoje. Ji greitai pranyks, tad turėtumėt paskubėti.

Prieš paleidžiant žaidimą, jums bus leista pasirinkti matymo lauką. Pasirinkę full screen, vienu

metu matote visą žaidimo lauką. Dėl mažo GBA ekranėlio blogai matysis tiek priešai, tiek visa kita, tačiau tai tik kosmetiniai minusai. Užtat lengviau pastebėsite prizinius daiktus bei galėsite iš anksto numatyti platesnius manevrus žaidimo lauke, nes visi priešai jums bus kaip ant delno ir matysite kurion pusėn jie juda. Scroll režime veiksmą matysite iš arti, o kamera pasislinks tiek, kad visuomet matytumėte pakankamą žaidimo lauko dalį išsisukti nuo jus užklupusių priešininkų. Šiuo režimu patirsite pilną vizualinį malonumą, tačiau dažniausiai per vėlai pastebėsite pasirodžiusias dovanėles. Tiesa, tikimybė būti užkluptam priešo iš pasalų išaugs dvigubai. Vis dėlto šis režimas žymiai smagesnis už full screen, vien jau dėl to, kad matysite tas mielas veikėjų fizionomijas :).

Kuklioje options skiltyje galėsite nustatyti savo gyvybių skaičių (1–5) bei bonusų pasirodymo dažnį (10K –20K).

Et, puikiais laikais mes gyvename, o prieš kelias dešimtis metų niekas nebūtų patikėjęs, kad į vidutinio paauglio kišenę laisvai tilps penki ir daugiau tokie vat žaidimai...

Pole Position

Formulių lenktynės. Tuo beveik viskas ir pasakyta. Tėra vienas žaidimo režimas. Jo esmė labai aiški ir klausimų nepalieka: dalyvaujate kvalifikacijoje, o joje išsikovoję tam tikrą vietą, iš jos startuojate lenktynėse. Įveikę vieną trasą, patenkate į kitą.

Galiniais mygtukais mušinėsite pavaras, kurių tėra dvi :). Tai išties pagyvina veiksmą ir savo paprastumo dėka neatbaido pripratusių prie automatinės pavarų dėžės.

Namco Museum

arkade-mix

Labiausiai erzinantys žaidimo bruožai pasirodo, kai stengiatės aplenkti priešininkų automobilius. Jei bent kiek prisiliečiate prie kurios kitos formulės, tai abi mašinos sprogs ir prarasite daug laiko. Užtat sprogimai gan gražiai padaryti — anime stiliumi ;).

Žaidimas priklauso nuo laiko, nes nesuspėję per tam tikrą sekundžių skaičių pasiekti kontrolės posto, pralaimėsite. Žinoma, kad patektumėte į kitą lygį, neužtenka laiku įveikti visų kontrolės postų. Privalėsite dar aplenkti ir savo priešininkus.

Didelį pliusą žaidimui suteikia net 8 sunkumo lygiai, kurių dėka galėsite įveikti žaidimą 8 kartus, priimdami vis didesnį iššūkį, arba iškart pasirinkti sau tobulą sudėtingumą, kad pajustumėte aukščiausią malonumą.

Dig Dug

Jūs tampate fantastinį kostiumą vilkinčiu herojumi, kuris kapstosi po žemėmis ir naikina visus ten gyvenančius padarus. Dažniausiai pasitaikys drakonai bei kombinezonais vilkintys žmogeliukai. Drakonai retkarčiais spjaudo ugnį, tad turėtumėte vengti artimo susidūrimo su jais. Žmogeliukai, tuo tarpu, greitai bėgioja ir puikiai išmano tokias sąvokas, kaip „komandinis darbas" ar „apsuptis". Jūsų tikslas — išnaikinti visus lygyje esančius priešininkus arba išnaikinti daugumą jų, kad likę gėdingai pabėgtų iš mūšio lauko.

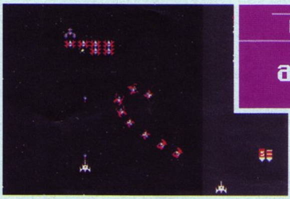
Kad įvykdytumėte savo tikslus, jūs turite pompą. Taip, perskaitėte teisingai — tik su pompa rankoje jūs privalėsite nugalabyti galybes drakonų ir kitokių padarų. Pompa veikia labai paprastai, tačiau pakankamai įdomiai, kad paliktų vietos strategijai, sumaišytai su greitu mygtukų maigymu. Numygę mygtuką, jūs iššaunate pompos siurblį. Jeigu jis užsikabina už priešo — veikit pagal aplinkybes. Pompa pumpuoti gali iki trijų kartų: 1) pripučiate į priešą oro; tai užtrunka labai neilgai, o priešas lieka suparalyžiuotas, tačiau taip pat neilgai; 2) jūs užtrukote dvigubai ilgiau nei pūsdami vieną kartą, tačiau priešas lieka suparalyžiuotas žymiai ilgesnį laiką, palikdamas jums progą saugiai pasitraukti iš pavojingos vietos; 3) priešas išsipučia lyg burbulas ir sprogsta. Nors pumpavimas užtrunka begales laiko, tai, matyt, pats lengviausias būdas susidoroti su priešininkais. Taigi šiokie tokie strategijos elementai yra. O kuomet iš trijų pusių vienu metu pasirodo gauja priešų, tada prireikia ir žaibiškos reakcijos.

Vis dėlto visas žaidimo žavesys atsiskleidžia, kai jau būnate susidraugavę su valdymu ir pasiryžtate surinkti daugiau taškų. Po žeme gausu akmenų, kurie nukris žemyn, jei po jais išrausit duobę. Į tokius spąstus įvilioti priešai atsilygina dosniu taškų skaičiumi. O jeigu vienu metu po tuo akmeniu pritrėkšite ne vieną, o kelis priešus, už tokius nuopelnus taškų jums išties nebus pagailėta...

Prieš pradėdami žaisti galite pasirinkti vieną iš trijų labai naudingų sunkumo lygių, taip pat nusistatyti taškų gausą bei savo gyvybių skaičių.

Galaga

Legendinė kosmoso šaudyklė. Jums skriejant pro nesibaigiančius žvaigždynus, priešaky rikiuojasi priešų erdvėlaiviai. Jūsų tikslas toks pat, kaip ir daugelio kitų to meto žaidimų — sunaikinti visa, kas juda.



Priešų erdvėlaiviai rikiuojasi vis skirtingomis taktikomis, kurias labai pravartu perprasti, kad lengvai išvengtumėte jų mėtomų bombų ar pavojingų manevrų. Dažniausiai, apsukdami pagąsdinamąjį ratą, jie numeta krūvą bombų, nuo kurių išsisukti įmanoma tik saugiai tupint priešingoje ekrano pusėje.

Šiame žaidime vėlgi be guvaus proto neapsieisite. Priešų atakas ne visada lengviausia atremti lazerių kruša. Visų pirma svarbu įsidėmėti, kad jie puikiai veikia grupėmis, taigi kartais palikti keletą nesušaudytų erdvėlaivių iš ankstesnės grupuotės verta vien dėl to, kad jie sutrukdys teisingai sustoti naujai naikintuvų grupei.

Labai įdomi galimybė, į kurią, žaisdamas Galagą konsole, kuriai šis žaidimas buvo sukurtas, neatkreipiau dėmesio (jei neklystu, tai tokios galimybės tada ir nebuvo) — erdvėlaivių grobimai. Priešų naikintuvai retkarčiais ima spinduliuoti specialią energiją. Jei patenkame į spinduliavimo lauką, mūsų erdvėlaivis pagrobiamas ir prisijungia prie priešo erdvėlaivio. Mums atsiima gyvybė, o priešas tampa dvigubai stipresnis. Tačiau tai dar ne viskas. Jei sugebėsite pataikyti į pagrobėją nesusprogdindami savo pagrobtojo laivo, atgausite jį, tačiau ne gyvybės pavidalu, o jis bus prijungtas prie jūsų taip, kaip priešas buvo prisijungęs jį prie savęs. Dabar šaudysite daug greičiau ir dviem patrankom vienu metu. Tiesa, jei į jus pataikys, visų pirma sprogs antrasis erdvėlaivis, ir žaidimą lyg niekur nieko galėsite tęsti, taigi tie pagrobimai išeina į naudą.

Daugiausiai bėdų sudaro erdvėlaiviai-kamikadzės. Jie netikėtai atsiskiria nuo grupuotės, numeta keletą bombų ir vinguriuodami taikosi įsirėžti į jūsų naikintuvą. Išsisukti tiek nuo bombų, tiek nuo pavojingai artėjančio kamikadzės išties nėra paprasta.

Įveikę lygį arba pralaimėję žaidimą, išvysite nedaug, bet pasidžiaugti įdomia statistika tikrai teks: kiek šūvių iššovėte, kiek jų pataikėte, koks taiklumas procentais.

Garsai išliko lygiai tie patys. Tie patys pypsėjimai ir retkarčiais nuskambanti melodija. NOSTALGIJA!

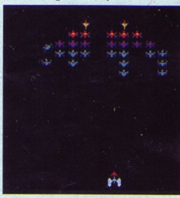
Galaxian

Pavadinimas jūsų neapgauna — tai labai panašus į Galagą žaidimas. Visų pirma jis skiriasi tuo, kad visi kosminiai laivai ekrane labai nedideli, tačiau jų gal penkiskart daugiau. Jie nebepapildo savo būrio naujais daliniais. Taip pat nebėra gerosios pagrobimo funkcijos (vis dėlto tai juk visai kitas žaidimas ;)).

Priešai kelių spalvų. Jei pašausite geltoną naikintuvą, kelioms sekundėms liausis priešų atakos, o tai leis atsikratyti pačių aktyviausių oponentų.

Vėlgi teks atidžiai stebėti priešų koalicijas, nes grupėmis atakuojantys naikintuvų būriai pažeria tiek raketų, kad tik laimingo atsitiktinumo ar palankiai susiklosčiusių aplinkybių dėka liksite nepamuštas.

Daugiausiai bėdos pridarys priešų likučiai. Galaxian priešų erdvėlaivių pilotai, pastebėję sumažėjusias savo pusės gretas, ima elgtis labai kamikadziškai. Kadangi šiame žaidime priešų žymiai daugiau nei Galagoje, tai kamikadzių atakos atrodys lyg visas lietus, ir vargiai rasite laisvą kamputį, kurio link neatskrietų išprotėjęs savižudis pilotas. Tiesa, slėptis kampučiuose — pats blogiausias sprendimas, nes net nespėsite sureaguoti, kaip būsite apsupti ir sunaikinti.



Trumpai sakant, žaidimas smarkiai nusileidžia Galagai savo galimybėmis, tačiau ne mažiau smarkiai aplenkia jį ekrane vykstančių kovų įspūdžiu, prie kurio daug prisideda didžiuliai laivynai.

* * *

Dėkojame už suteiktą dėmesį... Dabar jau galite sėstis... Sėstis bet kur... Nors ir ant švelnios pievelės ar užlopyta oda aptrauktos troleibuso sėdynės... Juk net penki legendiniai Namco hitai sutalpinami vienintelėje GBA disketėje. Žaidimai nė kiek neišdarkyti ir jų veiksmas neiškreiptas, norint eilinį kartą nesėkmingai patobulinti ir taip tobulą žaidimą. Vieninteliai pakeitimai — lygesnis vaizdas ir pagerinta grafika. Visa kita — tobula. Pakankamai tobula, kad žaistume žaidimą tokį, koks jis yra, netrokšdami nieko daugiau.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	4
GARSAS	4
VALDYMAS	9

IŠVADA

Nors grafika ir garsu video versijos negali lygintis su naujausiais *GBA* žaidimais, tačiau tai juk KLASIKA!!!

9

Namco

Nostalgijos kamuojamas Žygis

TOP-10

PlayStation 2

1 X-Men 2: Wolverine's Revenge
2 Tom Clancy's Splinter Cell
3 Primal
4 Devil May Cry 2
5 Tenchu — Wrath of Heaven
6 Dynasty Warriors 3 - Xtreme Legends
7 The Sims
8 Grand Theft Auto — Vice City
9 Mortal Kombat — Deadly Alliance
10 The Getaway

PlayStation

1 Final Fantasy Origins
2 Dancing Stage Party Edition
3 Harry Potter — Chamber of Secrets
4 FIFA 2003
5 Dancing Stage Euromix
6 David Beckham Soccer
7 Jinx
8 Tony Hawk's Pro Skater 4
9 Pro Evolution Soccer 2
10 Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

GameCube

1 The Legend of Zelda: The Wind Waker
2 Metroid Prime
3 Super Smash Bros. Melee
4 Super Monkey Ball 2
5 The Sims
6 Conflict: Desert Storm
7 Super Mario Sunshine
8 Resident Evil Zero
9 Luigi's Mansion
10 Tom Clancy's Ghost Recon

Xbox

1 Halo: Combat Evolved
2 The Sims
3 Tom Clancy's Ghost Recon
4 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
5 Tom Clancy's Splinter Cell
6 Metal Gear Solid 2 - Substance
7 X-Men 2: Wolverine's Revenge
8 TOCA Race Driver
9 The Lord of the Rings: The Two Towers
10 Tiger Woods PGA Tour 2003

Game Boy Advance

1 The Legend of Zelda: A Link to the Past
2 Yu-Gi-Oh! Stairway to the Destined Duel
3 Sonic Advance 2
4 Medal of Honor Underground
5 Crash Bandicoot 2: N-Tranced
6 Super Monkey Ball JR.
7 James Bond 007 Nightfire
8 The Lord of The Rings - The Two Towers
9 Sega Rally Championship
10 Castlevania - Harmony of Dissonance

Medal of Honor Underground

Jei viską atliksite teisingai šiuose koduose, ekranas sudrebės ir nusidažys žaliai.

Master kodas: įveskite ENTREZVOUS į kodų meniu. Tuomet grįžkite į pagrindinį meniu ir įveskite PORTECLEFS kaip kodą. Visos žaidimo paslapys bus atrakintos.

Nenugalimumas: įveskite PUISSANCE į kodų meniu. Kodai veikia tik tuose lygiuose, kuriuos jau ešate perėję.

Keturis kartus greitesnis šaudymo tempas: įveskite BALLESVITE kaip kodą.

Skraidančios kulkos: įveskite RICOCHET į kodų meniu.

Podoskio režimas: įveskite LATIREUSE į kodų meniu. Šio kodo pagalba galėsite vienu šūviu nušauti priešininką, taip pat ir tankus. Neužmirškite, kad priešai taip pat galės jus nušauti vienu šūviu, nebent bus įvestas nenugalimumo kodas.

Kuoktelėjusių taksi režimas: įveskite AUTODINGUO kaip kodą. Turėsite 60 sekundžių, kad išžudyti visus priešus šiame režime.

DreamWorks Interactive vaizdai: įveskite DWIECRANS į kodų meniu.

Medal Of Honor: Underground komandos galerija: įveskite MOHUEQUIPE į kodų meniu.

Animacinė galerija: įveskite MOHDESSINS kaip kodą.

Panzernacker Unleashed misija: įveskite ENTREZVOUS kaip kodą. Grįžkite į pagrindinį meniu, tuomet atgal į kodų meniu ir įveskite LEMONSTRE kodą. Alternatyva šiam kodui yra puikus rangas (exellent rank) kiekviename vėliavos ieškojime. Kuomet įvykdysite visus reikalavimus paskutinėje misijoje, išsaugokite žaidimą ir eikite į pagrindinį meniu, spauskite „sekanti misija" (next mission) ir žaiskite papildomą *Panzerknacker Unleashed* misiją. Tikslas — ištyrinėti pilį, kurioje pilna pamišusių šunų. Jie ne tik kandžiojasi, bet ir vairuoja tankus bei šaudo iš ginklų.

Patarimai

Šaudymas. Kuomet kovosite prieš nacių kareivį, šauti geriausia į galvą. Jei šausite į koją, jis bus trumpam tarsi suparalyžuotas. Jei kovosite su tankais, naudokite granatas arba revolverinį automatinį ginklą.

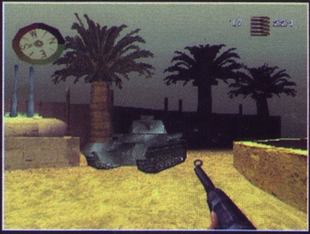
Pasala *A Vicious Cycle* misijoje. Po to, kai sunaikinsite tiltą, bėkite keliu, kol dešinėje pamatysite didelę akmeninę sieną. Jei gerai viską išstudijuosite, pamatysite, jog ten yra gyvatvorė, pro kurią galima praeiti. Blogiausiu atveju bandykite peršokti sieną. Štai ši vieta yra geriausia norint padaryti pasalą priešams.

Wewelsburg: Dark Camelot greitesnis lanko užsitaisymas. Po kiekvieno šūvio spauskite kvadratą, nes tai pagreitins užtaisymą.

Žudyt priešus persirengus. Prieikite prie priešo labai arti, ir jis jūsų paprašys paso arba dokumentų (pass or papers). Duokite juos jam ir nuspauskite R2. Jis įsižiūrės į jūsų nuotrauką. Tuomet, vis dar spaudžiant R2, paspauskite apskrimą norėdami išsitraukti ginklą. Staigiai šaukite, ir priešas mirs.

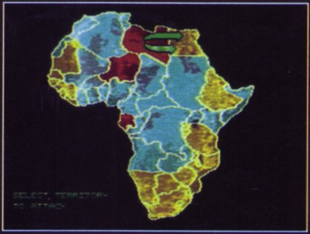
Riterių nukovimas. Šiame žaidime riteriai tik atrodo labai galingi bei stiprūs. Norint juos nugalėti tereikia taikliai pataikyti į koją.

Išbaidyti besislepiančius priešus. Nesvarbu, kur slepiasi priešai, jie bet kokiu atveju nori jus nušauti. Numeskite granatą į tą vietą, kur jie slepiasi ir pasiruoškite šauti, nes kažkuris karys ateis nuspirti granatą. Būtinas taiklumas.



KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!



Command and conquer

Pažiūrėti visą žemėlapį: nuspauskite R1 + R2 + L1 + L2 + apskritimas + kvadratas, kol kraunasi žaidimas. Mygtukus laikykite nuspaudę tol, kol kompiuteris nepaaiškins visų misijos tikslų. Iškart po to atsiras visas kovos laukas. Alternatyva šiam kodui yra žaidimo metu sustabdyti žaidimą ir paspausti: apskritimas (3), aukštyn, apskritimas, kvadratas, R1, apskritimas (3).

Greitai šaudantis pabūklas: sustabdykite žaidimą ir spauskite dešinėn, žemyn, kairėn (2), žemyn, dešinėn (2), žemyn, kairėn, X, kvadratas, trikampis. Alternatyva šiam kodui: dešinėn, žemyn, kairėn (2), žemyn, dešinėn (2), žemyn, kairėn, X. Kodą vesti žaidimo metu.

Greitas smūgis ore: pauzės metu spauskite dešinėn, žemyn, kairėn (2), žemyn, dešinėn (2), žemyn, kairėn, X, kvadratas, apskritimas.

Branduolinė ataka: pauzės metu spauskite dešinėn, žemyn, kairėn (2), žemyn, dešinėn (2), žemyn, kairėn, X, aukštyn, X.
Nesibaigiantys pinigai: pauzės metu spauskite dešinėn, žemyn (2), kairėn, L1, kairėn, dešinėn, žemyn, kairėn. Gausite papildomus 5000 kreditų. Jei reikia dar daugiau pinigų, kodą galite kartoti kiek tik norite kartų.

Bonus lygis: įveskite PATSUX kaip slaptažodį į GDI diską, po sėkmingai pereitos misijos. Bonus lygis kartu su 10 000 kreditų bei keliais kitais priedais atsiras jūsų kuprinėje.

Lazeris Orcasui: įveskite PATSUX kaip slaptažodį. Išeikite iš misijos ir pasirinkite bet kokią misiją žaidžiant su Orcasu. Vietoj raketų jis turės lazerius.

Dengiamosios misijos: įveskite COVERTOPS kaip slaptažodį.

Japonų kalba: įveskite GODZILLA kaip slaptažodį.

Pažiūrėti FMV galeriją: įveskite CINEMA kaip slaptažodį. Tuomet grįžkite į slaptažodžių ekraną. Įveskite jums norimos peržiūrėti galerijos pavadinimą: WHOAMI (galerija), JC (kūrėjai) arba SG (galerija).

Norėdami pamatyti žaidimo kūrėjus, jų galeriją, įveskite JC kaip slaptažodį ir laukite siurprizo.

Kitoks pradinis videofilmukas: norėdami pamatyti alternatyvų video filmuką apie Keiną ir jo vadybinę karjerą, nuspauskite *Select*, kol žaidimas kraunasi.

Mašinų prekyba. Pastatykite remonto skyrių ir nuvairuokite ten mašiną, kurią norėtumėte parduoti. Spauskite kvadratą , kad pasiekti pardavimo skiltį (*option: sell*). Įsitikinkite, kad pardavimo skydas (*sell*) yra ant mainos ir paspauskite X.

Pavogti priešų karinės įrangos transportą bei malūnsparnius. Nuveskite inžinierius į priešų karines bazes, kur yra įvairios karinės mašinos bei malūnsparniai. Jei inžinieriai įžengs į okupuotas patalpas jie bus nušauti, taigi prieš tai jas patikrinkite.

Atimti pastatus iš priešų. Nuveskite inžinierius į norimus pastatus. Įsitikinkite, kad jūsų karininkai yra netoliese, kai grobsite priešų pastatus, kadangi priešai bandys statinius sunaikinti arba atimti iš jūsų.

Pastatyti greitas karines mašinas. Norint, kad pastatytos mašinos būtų du kartus greitesnės, tiesiog pastatykite dar vienas kareivines arba kitą gamyklinę įmonę. Tai yra gana brangu, tad patikrinkite, ar jums liks pinigų atsargoms. Geriausia pastatus atimti iš priešų.

Turbo Duo RPG

Cosmic Fantasy 2

Išleistas: 1992 m. JAV
Kūrėjas: Telenet
Leidėjas: Working Designs

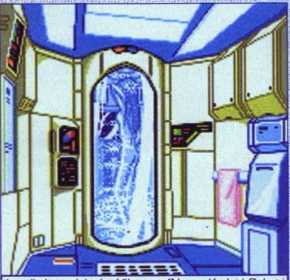
Kardai, burtai, mokslinė fantastika ir Cadette Babette — keturi kokybiški ingredientai, kurie turėtų būti idėti į bet kokį gerą kosminės operos *RPG* žaidimą. Pridėkite scenarijų, tarpinį tarp Žvaigždžių Karų ir *Dragon Warrior*, įmeskite daugybę jautrių kačių ir gausite *Cosmic Fantasy 2*.

Bet kurio *Cosmic Fantasy 2* gerbėjo galvoje išsiskiria fantastiška *anime* kinematika ir balsų įgarsinimas. Pasirodžius pirmajam *Cosmic Fantasy*, nemažai RPG mėgėjų vien dėl jo įsigijo *Turbo Duo*. Išvydę Van, Laura, Pico, ir ypač Babette, jie nebegalėjo atsigręžti į įprastus „spraitus". Pats žaidimas buvo standartinis *RPG*, tačiau istorija ir atvaizdavimas padarė šį žaidimą išskirtiniu. *Cosmic Fantasy 2* įrodė, kaip galima išnaudoti CD talpą ir patobulinti istorijos pasakojimą.

Cosmic Fantasy 2 istorija gan tiesioginė. Pagrindinis herojus Van gyvena ramų kaimo berniuko gyvenimą Idea planetoje, Donakri galaktikoje. Nepaprastas piktadarys Galam suniokoja gretimą miestą ir pagrobia Van merginą princesę Laurą. Be šių piktų darbų, Galam planuoja dominuoti visame pasaulyje. Dabar Van, jo katinas Pico ir kiti draugai turi užkirsti kelią piktiems kėslams. Tuo tarpu savo laive *Little Fox* kosminė medžiotoja Cadette Babette tyrinėja paslaptingą nelaimės signalą.

Palaukite, iš kur jis atsirado? Ogi didžiausias *Cosmic Fantasy 2* siurprizas pateikiamas žaidimo pusiaukelėje, kai jūs atplėšiamas nuo herojaus Van ir patalpinamas į visų mylimos žvitrios kosminės medžiotojos kūną.

Keli matymo taškai iki šiol nebuvo naudojami, visuomet nuo pradžios iki galo tekdavo sekti vieną herojų. Toks pateikimas labai nustebino žaidėjus (kur dingo Van?), bet kai pabaigoje istorijos susijungė, šis pasakojimo sudėtingumas tapo aiškus ir gerbtinas.

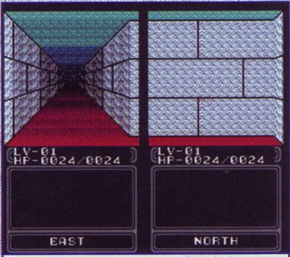


Istorikai neneigia, kad ši scena (Nuoga Kadetė Babetė dušo kabinoje) galėjo būti dar viena žaidimo sėkmės priežastimi...

Double Dungeons

Išleistas: 1990 m. JAV
Kūrėjas: NCS
Leidėjas: NEC

Tai pirmojo asmens požemių sėlinimo žaidimas, primenantis *Wizardry* arba *Might and Magic*. Grafika blanki, o žaidimas siūlo tik 22 aukštus, kupinus triukų, spąstų ir priešininkų. Žaidimas nuo savo kompiuterinių pusbrolių skiriasi tituliniu bruožu: jis turi perskelto ekrano dviejų žaidėjų režimą. Du draugai kartu gali tyrinėti požemių gelmes, ieškoti lobių ir paslapčių. Toks tyrinėjimas yra saugesnis bei linksmesnis.



Kurgi ne? Pabandykit į tokį požemį įlįsti vieni... galima ir išprotėti :-)

Ys III — Wanderers from Ys

Išleistas: 1991 m. JAV
Kūrėjas: Falcom
Leidėjas: NEC

Ys III nuo savo pirmtakų ir tęsinių skiriasi dviem pagrindiniais dalykais. Vietoj virš galvos matomo vaizdo, žaidimas naudoja šoninę slenkančią perspektyvą. *Adol* taip pat leidžia pailsėti savo pečiams ir apsiginkluoja kardu. Net su tokiais pakeitimais *Ys* gerai atpažįstamas. Geras valdymas ir puiki muzika — vis dar svarbiausi dalykai. Šešiose atskirose scenose bebaimio nuotykių ieškotojo laukia ginklai, šarvai ir galios žiedai.

Jei rinktume dažniausiai RPG žaidimuose pasikartojančią frazę, ši, ko gero, užimtų antrą vietą...

Neutopia I + II

Išleistas: 1990 ir 1992 m. JAV
Kūrėjas: Hudson Soft
Leidėjas: NEC

Apie *Neutopia* galima pasakyti taip: dar niekada joks žaidimas nemeilikavo kitam taip, kaip *Neutopia* bandė parodyti susižavėjimą *Zelda* kūriniams. Platus pasaulis. Drąsus, elfiškas herojus. Aštuoni požemiai, kurių kiekvienam reikalingas raktas. Sveikatos sistema, paremta širdutėmis.

Abu žaidimai yra visiškai neįkvepiantys. Juos atsimena vien dėl atkaklaus bandymo imituoti *Zelda*.

Tikrai ne utopija...

Exile I + II: Wicked Phenomenon

Išleistas: 1990 ir 1992 m. JAV
Kūrėjas: Telenet
Leidėjas: Working Designs

Exile žaidimai yra veiksmo *RPG*, vykstantys pasaulyje, apipintame arabiškais motyvais. Iš aukštai vaizduojamas pasaulio tyrinėjimas ir šoninio slinkimo kovos scenos. *Exile II* leidžia pasirinkti iš įvairių veikėjų. Abu žaidimai turi įdomų scenarijų ir puikias *anime* scenas. Tačiau įdomiau už pačius žaidimus yra istorija apie skirtingus šių žaidimų sunkumo lygius. Pirmasis japoniškas *Exile* buvo be galo sunkus. Darydami anglišką ver-

sija, *Working Designs* galėjo pakoreguoti kodą ir sumažinti sunkumą. Tačiau jie persistengė, ir *Exile* tapo visiškai lengvas. Perkelinėdami tęsinį, kūrėjai stengėsi nepakartoti klaidos ir pakėlė sunkumą, tačiau per daug. Išleidus žaidimą, netgi *Working Designs* nebuvo įsitikinę, ar galima įveikti paskutinį požemį. *Exile I* ir *II* yra patys sunkiausi ir kartu patys lengviausi *RPG* žaidimai.

Dungeon Explorer II

Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Hudson Soft

Pirmasis *Dungeon Explorer* buvo tik perdarytas *Gauntlet*. Tęsinys taip pat kopijuoja *Gauntlet*, tačiau turi ir originalių savybių. Vietoj beprasmio landžiojimo po požemius, gaunate prasmingą veiksmą: scenarijus ir apibūdinimai išbarstyti tarp nesibaigiančio priešininkų pjovimo ir regeneracijos. *Anime* scenos po kiekvieno boso ir pasiūlytos kelios pabaigos suteikia žaidimui tikrą *RPG* jausmą. Šauniausia, kad žaidimą galima žaisti keturiese.

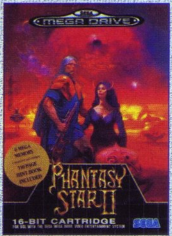
Savo metu šis riteris buvo vienas gražiausių personažų... Neblogai atrodo jis ir dabar.

Genesis / Sega CD RPG

Sėkmė nusisuko nuo *Genesis* Japonijoje, kur sistema buvo žinoma *Mega Drive* vardu. Sunku priskirti tokį pasirodymą prie kurio nors vieno sistemos bruožo, tačiau pastebimas *RPG* trūkumas tikrai nepadėjo. Nepaisant to, pirmoji 16 bitų mašina turėjo savų kokybiškų žaidimų.

Phantasy Star II

Išleistas: 1989 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Sega



Po to, kai pirmasis *Phantasy Star* pavergė tūkstančių žadėjų širdis, nežinia, kaip galima buvo patobulinti tęsinį. Tačiau ir antrasis darbas pavyko. *Phantasy Star II* yra vienas puikiausių *RPG* žaidimų. Tai ryškus pavyzdys, kaip *RPG* tęsinys gali tęsti pirmojo žaidimo istoriją, išvengdamas neoriginalumo ir nekūrybiškumo. *Phantasy Star II* praplėtė Algo žvaigždžių sistemos visatą, davė naują istoriją ir veikėjų grupę, kuria teko rūpintis, bei pridėjo daugiau mitologijos.

Phantasy Star II istorija prasideda Biomonstrų paslaptimi, kurie užpuola Mota planetą. Greitai paaiškėja, kad monstrai tėra tik mažiausia problema — Mother Brain kompiuteris sugedo ir nusiteikė prieš savo žmogiškuosius kūrėjus. Bėgdami nuo įstatymų, veikėjai turi kovoti ir atrasti šokiruojančią paslaptį apie Mother Brain tikrąją prigimtį ir pačios Algo sistemos likimą.

Kodėl *Phantasy Star II* žaidimas vertinamas kaip klasika? Grafika, muzika, „geimplėjus" buvo aiškiai geresni nei ankstesnių 8 bitų RPG žaidimų variantai. Spalvingi veikėjų portretai, kiberkosminės mūšių vietos ir puikiai animuoti „spraitai" pastūmė dabartines kartridžų ribas. Patys veikėjai labai įsimintini: bejausmis konsulas Rolf, trapi mažylė Nei, paslaptinga medžiotoja Ana, hedonistinis vagis Shir ir kiti.

Vienas didžiausių *Phantasy Star II* pasiekimų tas, kad žaidimas įpina savo istoriją į pirmojo žaidimo sukurtą mitologiją. Algo žvaigždžių sistema susideda iš trijų planetų: Palm, Mota ir Dezo. Pavadinimai panašūs į pirmojo žaidimo, tačiau dabar tai kitokios planetos. Kadaise apleista Motavia planeta dabar yra vešlus persiformavęs pasaulis. Alis ir Lassic darbai dabar tapo svajonėmis ir legendomis.

Žaidime yra daugybė mažų aliuzijų į pirmojo *Phantasy Star* istoriją ir stilių, tačiau šiuo ryšiu per daug nespekuliuojama.

Kitas faktorius, dėl kurio *Phantasy Star II* tapo puikus, yra brandos lygis (kalbant apie kartais žiaurius dalykus). Kova su piktuoju Neifirst bei pačios Nei mirtis — tai scenos, kurios net ir po kelių dešimtmečių išlieka atmintyje. Paskutinis grupės vaizdas, kai ji apsupta šimtų piktų Žemės žmonių, tačiau pasiruošusi kovoti, žavi savo tvirtu pateikimu. Herojams ne visada sekasi, ir žaidimas atkūrė šią šiurkščią tikrovę. Vieninteliai žmonės, kurie turėjo garantiją išlikti šiame žaidime, laimei, buvo žaidėjai.

Landstalker

Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas: Climax Ent.
Leidėjas: Sega

Lanstalker nukreiptas į požemių dizainą ir galvosūkius, suktus bei pragariškai sunkius. „Lobių medžiotojas" *Nigel* išsiruošia atgauti piktojo karaliaus Nole brangenybes. Kiekviena vietovė, kurią jis aplanko, ar NPC, kurį sutinka, turi unikalius bruožus ir savybes, atkurtus nuostabia izometrine grafika. Toks vaizdo matymo kampas pradžioje rėžia akį, tačiau ilgainiui navigacija tampa paprasta.

Landstalker galvosūkiuose tenka daug šokinėti, perjungti jungiklius, rankioti ir judinti dėžes — ir visa tai atlikti laiku ir tvarkingai. Kaip bebūtų, žaidimas nesikartoja. Visa ši šokinėjimą paaštrina apgaulingi labirintai ir puikios kovos. Gali ilgai užtrukti, kol pereisite kambarį, tačiau dėl gero valdymo šie bandymai neigrista. Kaskart ką nors sugadinę, tiksliai žinote, kur padarėte klaidą ir kaip ją pataisyti. Nepaisant puikios mokymosi kreivės, kiekvienas, trokštantis įveikti *Landstalker*, turi turėti dar vieną valdymo pultelį — galite prarasti savitvardą.

Landstalker sukūrė papildomą savo veiksmo RPG žanrą. Tokie žaidimai kaip *Dark Savior Saturn* sistemai ar *Alundra PlayStation* yra tiesioginiai dvasiniai *Landstalker* palikuonys. Senosios mokyklos stiliaus žaidimas garantuotai sunervins tiek pat, kiek ir sužavės. Ko gero, vienu ir tuo pačiu metu.

Lanstalker dar 1993 metais atrodė tiesiog puikiai. Net geriau, nei kai kurie ne itin vykę PSone RPG atstovai...

Brangus Skaitytojau,

Ar žinai, kad nuo liepos mėnesio tavo mėgstamas žurnalas bus kitoks?

Ar žinai, kad jis pastorės net iki 74 puslapių?
Ar žinai, kad pasikeis jo išvaizda?
Ar žinai, kad kas mėnesį tavęs lauks vis kitoks priedas?
Ar žinai, kad jame atsiras daugiau naujų rubrikų?

Nemiegok ir užsiprenumeruok!

Žurnalo prenumerata priimama visuose Lietuvos pašto skyriuose.
Žurnalo prenumeratos kaina mėnesiui tik 6,99 Lt,
o parduotuvėje už jį mokėtum 7,99 Lt.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

GEGUŽĖ

09	Ghost Vibration	veiksmo
09	Death Crimson OX	šaudymas
09	Gio Gio's Bizarre Adventure	nuotykių
09	Run Like Hell	veiksmo
09	WWE Crush Hour	imtynės
14	Roland Garros 2003	sportas
14	Rygar: The Legendary Adventure	veiksmo
15	Enter The Matrix	veiksmo
15	Duke Nukem: D-Day	FPS
16	Shinobi	veiksmo
23	Dancing Stage Megamix	muzika
23	Def Jam Vendetta	imtynės
23	Silent Hill 3	siaubo
23	Speed Kings	lenktynės
27	Pro Beach Soccer	futbolas
30	Fighting Fury	muštynės
30	Black & Bruised	sportas
30	Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection	FPS
30	Battlebots	veiksmo
30	Finding Nemo	nuotykių
30	Frogger Beyond	platforma
30	Macken Shao	veiksmo
30	Raging Blades	muštynės
30	SOCOM: US Navy SEALs	veiksmo
30	Mercedes-Benz World Racing	lenktynės

BIRŽELIS

01	Open Kart	lenktynės
02	Rolling	sportas
05	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	veiksmo
05	Breath of Fire: Dragon Quarter	RPG
06	Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray	sportas
06	Barbarian	veiksmo